



**TUGAS AKHIR - RD 141558**

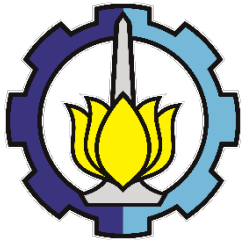
**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL LEGENDA SINGO  
ULUNG SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN CERITA  
RAKYAT KABUPATEN BONDOWOSO**

**SAMUEL PUTRA ANUGRAH  
3412100065**

**Dosen Pembimbing :  
Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk Industri  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2018**





Tugas Akhir - RD 141558

## **Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung Sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso**

**SAMUEL PUTRA ANUGRAH**

**NRP : 3412100065**

Dosen Pembimbing :

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo

NIP. 19640930 199002 1 001

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk

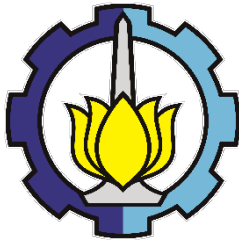
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2018







Tugas Akhir - RD 141558

## Digital Comic Design of The Legendary Singo Ulung of Bondowoso as a Folklore-Preservation Media

**SAMUEL PUTRA ANUGRAH**

**NRP : 3412100065**

**Mentor:**

**Ir. Baroto Tavip Indrojarwo**

**NIP. 19640930 199002 1 001**

**Communication Visual Design**

**Department of Product Design**

**Architectural, Design, dan Planning Faculty**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**2018**



**LEMBAR PENGESAHAN**

**Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung Sebagai Media Pelestarian  
Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso**

**TUGAS AKHIR / RD 141558**

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat  
Gelar Sarjana Teknik (S.T.)**

**Pada**

**Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk**

**Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Oleh**

**Samuel Putra Anugrah**

**NRP: 3412100065**

**Surabaya, 5 Februari 2018**

**Periode Wisuda 117 (Maret 2018)**

**Mengetahui,**

**Disetujui,**

**Kepala Departemen Desain Produk**

**Dosen Pembimbing**



**Ellya Zulaikha, ST., M.Sn., Ph.D.**

**NIP. 19751014 200312 2 001**

**Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si**

**NIP. 19640930 199002 1 001**





## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

---

Saya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Samuel Putra Anugrah

NRP : 3412100065

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung Sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso”** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 6 Februari 2018

Yang membuat pernyataan



Samuel Putra Anugrah

NRP: 3412100065



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan bimbinganNya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung Sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso”** ini diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program studi Strata Satu pada jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Selain itu, penulis juga dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam ruang lingkup pekerjaan.

Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari berbagai pihak, maka pada kesempatan kali ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Orang tua penulis, Bapak Suroso dan Ibunda K. Anie Kristina, yang telah memberikan doa, dukungan moril dan materil terbesar, serta kasih sayang yang begitu besar yang memotivasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- 2) Bapak Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si. sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia menyediakan waktu untuk membimbing, mengoreksi, memberikan saran, serta memberikan petunjuk dan nasihat, dalam penyusunan laporan ini hingga selesai.
- 3) Bapak Didit Prasetyo, ST., MT. dan Bapak Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT. sebagai dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran dalam menyempurnakan laporan serta perancangan ini.
- 4) Ibu Senja Aprela Agustin, ST, M.Ds. sebagai dosen wali dan dosen penguji yang selain memberikan saran perbaikan dalam perancangan, juga mampu sabar, rendah hati, dan tetap memberikan kritik yang membangun dalam masa perkuliahan.
- 5) Seluruh staf pengajar Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang telah memberikan bimbingan dan materi perkuliahan kepada penulis.
- 6) Bapak Sugeng S.Sn., selaku Kepala Padepokan Seni Gema Buana dan perwakilan Disparporahub Kabupaten Bondowoso; serta Bapak H. Al Aziz sebagai pemangku adat Desa Blimbing yang bersedia meluangkan waktu untuk dijadikan narasumber penulis untuk mendapatkan data.
- 7) Teman-teman Studio Twelve Ink, Septa Anto, Kirana Dyah, Azrul Sukma, Emira, Jafar Husein, yang telah membantu pengerjaan tugas akhir dari koreksi laporan hingga pengerjaan komik
- 8) Dio Al Sabah a.k.a. Als Strife dan tim untuk kerjasama dalam merancang aplikasi dengan waktu yang tidak manusiawi
- 9) Putri Eka, Wulan Budi, Hauna Radhiyya, Luna Sutisna, yang membantu dalam fase *coloring* halaman komik; serta Shahnaz Amira a.k.a. Modantoire dalam bantuannya untuk *coloring cover* komik Dewangkara

- 10) Alya Novita, Virgiana Maulidya, Alfinda Fitri, Arabella Koriche, Evi Dwiyantri, serta seluruh teman-teman IFLS yang memberikan bantuan dalam pengerjaan laporan tugas akhir dan semangat terus menerus agar cepat lulus
- 11) Dewi Suwignjo, Hayyu Primandita, Etharyka Prasetya, dan teman-teman angkatan 2012 yang menjadi inspirasi dan motivasi
- 12) Pejuang Ruang TA ke-117 yang saling tolong-menolong tanpa pamrih
- 13) Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis merasa bahwa laporan ini masih ada kekurangan dan masih jauh dari sempurna, maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Akhir kata, semoga laporan ini bermanfaat bagi semua.

Surabaya, 6 Februari 2018

Samuel Putra Anugrah



## **Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung Sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso**

Oleh : Samuel Putra Anugrah  
3412100065

### **ABSTRAK**

Legenda Singo Ulung adalah cerita rakyat dari Kabupaten Bondowoso yang mempengaruhi budaya dan kesenian yang ada di Bondowoso. Minimnya literatur dan bukti sejarah menjadikan cerita rakyat ini sangat sulit untuk diakses dan bahkan berpotensi untuk punah. Meningkatnya minat masyarakat terhadap komik digital dapat menciptakan peluang baru dalam sebuah metode *storytelling* melalui *platform* digital yang mampu mengekspos cerita yang jarang diketahui masyarakat melalui gaya penceritaan dan ilustrasi modern.

Metode penelitian yang digunakan antara lain adalah pendekatan kualitatif untuk menggali informasi terhadap cerita rakyat sebagai subjek perancangan utama, seperti wawancara mendalam terhadap pelaku kesenian tari Singo Ulung dan *artefact analysis* sebagai sumber referensi visual. Penelitian dalam bentuk kuantitatif dilakukan dalam bentuk kuesioner untuk mendapatkan data tentang preferensi konsumen terhadap komik digital. Hasil penelitian diformulasikan dalam konsep penceritaan ulang Legenda Singo Ulung melalui perspektif baru dalam genre aksi/fantasi.

Penggunaan media komik digital sebagai media mampu menjadi salah satu bentuk usaha pelestarian cerita rakyat. Media komik digital memberikan gaya penceritaan dengan narasi dan ilustrasi serta memudahkan akses terhadap cerita yang sebelumnya jarang diketahui. Pengembangan bisnis dapat dilakukan dalam bentuk penerapan aplikasi komik digital gratis dengan fasilitas tertentu secara berbayar. Meskipun begitu, masih diperlukan diferensiasi dan karakterisasi kedaerahan Indonesia yang kuat untuk dapat benar-benar mengangkat cerita rakyat Indonesia sebagai konten populer tanpa menghilangkan identitas kedaerahannya.

**Kata Kunci** : Bondowoso, Cerita Rakyat, Komik, Singo Ulung,



## Digital Comic Design of The Legendary Singo Ulung of Bondowoso as a Folklore-Preservation Media

### ABSTRACT

*The Legend of Singo Ulung is a widely known folklore in Bondowoso that affected a number of practical arts. A very little number of known literature made the story seemed to wane because it is inaccessible to people outside the city. The emergence of digitally made comics create a new possibility to explore and delve deeper the folklore with illustrations and new storytelling.*

*The research is supported by qualitative approaches to dig informations about the folklore which is used as the main subject, by using in-depth interview towards the art practitioners and artefact analysis to find references. Quantitative approach such as questionnaire is used to measure user perceptions and preferences on folklores and digital comics.*

*Digital media as medium would be able to simplify user's access to the story and amplify the distributions easily. Storytelling to include Alternate Universe concept would make the story both sharing connections to the real-world counterpart. There is a possibility on developing a full version application with a freemium system on select features. It is also opening possibilities on expansions with content from different folklores, which could create a full of local folklore digital archive to help the action of preservations. Nevertheless, specialized efforts of promotions, marketings, and educations are still needed to create an environment where comic with local folklore content could be accepted as a popular comic content.*

**Keyword :** Comic, Folklore, Singo Ulung, Bondowoso



## DAFTAR ISI

COVER .....	i
COVER(ENG).....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL .....	xxi
DAFTAR BAGAN.....	xxiii
BAB I.....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	7
1.3    Rumusan Masalah.....	7
1.4    Batasan Masalah .....	7
1.5    Tujuan Penelitian .....	8
1.6    Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1    Manfaat Teoritis.....	8
1.6.2    Manfaat Praktis .....	8
1.7    Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1.7.1    Ruang Lingkup Studi.....	9
1.7.2    Ruang Lingkup Luaran .....	10
1.8    Sistematika Penulisan Laporan .....	10
BAB II.....	13
2.1    Landasan Teori .....	13
2.1.1    Teori Komik .....	13
2.1.2    Teori Pendekatan Sinematografi .....	19
2.1.3    Teori Cerita Rakyat.....	19
2.1.4    Teori Sejarah Bondowoso .....	21
2.1.5    Teori Desain Post-Modern .....	23
2.1.6    Teori UI/UX.....	24
2.2    Studi Eksisting .....	26
2.2.1    Studi Kompetitor .....	26
2.2.2    Studi Komparator .....	32
2.2.3    Analisis Studi Eksisting .....	34
2.2.4    Analisis <i>UI/UX Design</i> .....	41
2.3    Kriteria Desain Komik.....	44

BAB III .....	47
3.1 Rancangan Penelitian.....	47
3.2 Metode Penelitian .....	48
3.2.1 In-depth Interview .....	48
3.2.2 Experimental Research .....	50
3.2.3 Artefact Analysis .....	51
3.2.4 Kuesioner .....	52
BAB IV.....	53
4.1 Hasil Penelitian.....	53
4.1.1 <i>In-Depth Interview</i> .....	53
4.1.2 Experimental Research .....	56
4.1.3 Artefact Analysis .....	60
4.1.4 Kuesioner .....	74
4.2 Formulasi Hasil Penelitian.....	78
4.2.1 <i>Affinity Diagram</i> .....	78
BAB V.....	81
5.1 Deskripsi Perancangan.....	81
5.2 Target Audiens .....	82
5.2.1 Segmentasi Demografis .....	82
5.2.2 Segmentasi Psikografis.....	82
5.3 <i>Keyword</i> .....	83
5.4 Konsep Media .....	84
5.5 Kriteria Desain.....	84
5.5.1 Konsep Konten Komik .....	84
5.5.2 Konsep Visual .....	105
5.5.3 Kriteria Karakter.....	106
5.5.4 Kriteria <i>Environment</i> .....	116
5.5.5 Kriteria Teknis .....	119
5.6 Visualisasi Konsep Konten.....	124
5.6.1 Visualisasi Desain Karakter .....	124
5.6.2 Visualisasi Desain <i>Environment</i> .....	132
5.6.2 Storyboard .....	134
5.7 Implementasi Visual.....	140
5.7.1 Identitas Komik .....	140
5.7.2 Tampilan Komik.....	141
5.7.3 Karakter dan Cerita .....	144
5.7.3 UI Aplikasi Komik.....	147
5.8 Konsep Pengembangan.....	150
5.8.1 Konsep Bisnis.....	150
5.8.2 Konsep Perusahaan.....	152
5.8.3 Konsep Pengembangan Produk .....	153

BAB VI.....	161
6.1    Kesimpulan.....	161
6.2    Saran .....	161
DAFTAR PUSTAKA .....	163
LAMPIRAN .....	167
LAMPIRAN 1 - Kuesioner 1 & 2 .....	167
TENTANG PENULIS .....	183





## DAFTAR GAMBAR

### BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Gambar 2. 1: Piramida elemen visual komik .....	13
Gambar 2. 2: Ilustrasi Transisi Moment-to-moment .....	14
Gambar 2. 3: Ilustrasi Transisi Action-to-action .....	14
Gambar 2. 4: Ilustrasi Transisi Subject-to-subject .....	14
Gambar 2. 5: Ilustrasi Transisi Scene-to-scene .....	15
Gambar 2. 6 Ilustrasi Transisi Aspect-to-Aspect .....	15
Gambar 2. 7 Ilustrasi Transisi Non-Sequitur .....	15
Gambar 2. 8 Ilustrasi Fungsi Garis Panel sebagai Pembatas Waktu dan Ruang .....	16
Gambar 2. 9: Ilustrasi Fungsi Garis Panel sebagai Pengendali Ruang dan Gerak .....	16
Gambar 2. 10 Halaman utama webtoon dan <i>icon tray</i> .....	14
Gambar 2. 11 Halaman jadwal rilis <i>webtoon</i> .....	18
Gambar 2. 12 Cover Tarung Legenda .....	27
Gambar 2. 13 Desain karakter Legenda Sangkuriang dan rohangnya .....	28
Gambar 2. 14 Webtoon 7 Wonders, diakses melalui situs web .....	29
Gambar 2. 15 Halaman 7 Wonders, diakses melalui situs web .....	29
Gambar 2. 16 Halaman trivia informasi lokasi Air Terjun Bidadari .....	30
Gambar 2. 17 Motif Barong pada pakaian Sona .....	31
Gambar 2. 18 Halaman Mantradeva .....	31
Gambar 2. 19 Halaman awal Chiller .....	33
Gambar 2. 20 Panel komik yang menggunakan animasi dan fungsi scroll .....	34

### BAB IV. HASIL PENELITIAN

Gambar 4. 1 Sketsa Desain Karakter Singo Ulung sumber : dok.Pribadi .....	57
Gambar 4. 2 Sketsa Desain Karakter Jasiman sumber : dok.Pribadi .....	58
Gambar 4. 3 <i>Flashboard</i> Babad 0 sumber : dok.Pribadi .....	59
Gambar 4. 4 <i>Flashboard</i> Babad 1 sumber : dok.Pribadi .....	60
Gambar 4. 5 Topeng Singo Ulung .....	70
Gambar 4. 6 Topeng Tari Topeng Kona .....	71
Gambar 4. 7 Properti Tari Topeng Kona .....	71
Gambar 4. 8 Busana <i>fullset</i> Tari Topeng Kona .....	72
Gambar 4. 9 Busana Tari Tandha' Putri .....	73
Gambar 4. 10 Busana Tari Ojung .....	73
Gambar 4. 11 Hasil Data Kuisisioner (Konten favorit) .....	74
Gambar 4. 12 Hasil Data Kuisisioner (Aplikasi Komik Digital) .....	75
Gambar 4. 14 Hasil Data Kuisisioner (Frekuensi Akses) .....	75
Gambar 4. 14 Hasil Data Kuisisioner (Genre Favorit) .....	76
Gambar 4. 15 Hasil Data Kuisisioner (Minat terhadap Cerita Rakyat) .....	76
Gambar 4. 16 Hasil Data Kuisisioner (Polling Judul) .....	77
Gambar 4. 17 Hasil Data Kuisisioner (Preferensi Genre Tambahan) .....	77

## **BAB V. KONSEP DESAIN**

Gambar 5. 1 Font Nexa Light dan Nexa Bold	121
Gambar 5. 2 Font Anime Ace dan Badaboom BB	121
Gambar 5. 3 Sketsa Motif Daun Singkong Capung	125
Gambar 5. 4 Sketsa Karakter Yura	125
Gambar 5. 5 Visualisasi Karakter Yura	126
Gambar 5. 6 Sketsa Motif Kembang dan Sultur	127
Gambar 5. 7 Sketsa Karakter Jaz	127
Gambar 5. 8 Visualisasi Karakter Jaz	128
Gambar 5. 12 Sketsa Motif Kembang Kuncup dan Sultur	129
Gambar 5. 13 Sketsa Karakter Tanpa Nama	129
Gambar 5. 11 Visualisasi Karakter Singo	130
Gambar 5. 12 Sketsa Karakter Bangsawan Tanpa	130
Gambar 5. 13 Bentuk Asli Pusaka <i>anuttamasimha</i>	131
Gambar 5. 14 Sketsa Karakter Kalabanda dan Bentuk Lainnya	132
Gambar 5. 15 Sketsa Karakter Pembantu Kalabanda	132
Gambar 5. 16 Sketsa <i>environment</i> Wisata Alam Patirana	133
Gambar 5. 17 Sketsa <i>environment</i> Betoh So'on	133
Gambar 5. 18 Sketsa <i>environment</i> Betoh Labeng	134
Gambar 5. 19 Sketsa <i>environment</i> Tancak Kembar	134
Gambar 5. 20 Judul Komik	141
Gambar 5. 21 Tampilan Halaman Komik	141
Gambar 5. 22 Ilustrasi Ekposisi Panorama	142
Gambar 5. 23 Macam Penataan Panel	142
Gambar 5. 24 Mekanisme Animasi Balon Teks	143
Gambar 5. 25 Frame Animasi Komik	144
Gambar 5. 26 Kemunculan Yura	144
Gambar 5. 27 Awal Perjalanan Yura	145
Gambar 5. 28 Kemunculan Jaz	145
Gambar 5. 29 Introduksi Jaz	146
Gambar 5. 30 Kemunculan Annutamasimha	146
Gambar 5. 31 Layout <i>Main Screen</i>	147
Gambar 5. 32 Desain GUI Akhir	148
Gambar 5. 33 Layout UI Pilihan Episode Komik dan Halaman Komik	148
Gambar 5. 34 Layout Konsep Menu Pendukung Aplikasi	149
Gambar 5. 35 Layout Menu Navigasi	150
Gambar 5. 36 Halaman Google Playstore	154
Gambar 5. 37 Contoh Layout Banner Ads	156
Gambar 5. 38 Layout <i>Intersitial Ads</i>	156
Gambar 5. 39 Layout <i>List and Panel Ads</i>	157

## DAFTAR TABEL

### BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Tabel 2. 1 Gestur pada <i>Smartphone</i> .....	26
--	----

### BAB III. METODE PENELITIAN

Tabel 3. 1 Protokol Pertanyaan <i>Depth-Interview I</i> .....	48
Tabel 3. 2 Protokol Pertanyaan <i>Depth-Interview II</i> .....	49
Tabel 3. 3 Protokol Pertanyaan <i>Depth-Interview III</i> .....	50

### BAB IV. HASIL PENELITIAN

Tabel 4. 1 Urutan Gerak tari Singo Ulung .....	61
Tabel 4. 2 Urutan Gerak Tari Topeng Kona.....	63
Tabel 4. 3 Urutan Gerak Tari Tanda 'Putri' .....	66
Tabel 4. 4 Urutan Gerak Tari Ojung .....	67

### BAB V. HASIL PENELITIAN

Tabel 5. 1 Kriteria Karakter Yura .....	107
Tabel 5. 2 Kriteria Karakter Jaz.....	109
Tabel 5. 3 Kriteria Karakter Bangsawan Tanpa Nama.....	112
Tabel 5. 4 Kriteria Karakter Kalabanda .....	114
Tabel 5. 5 Kriteria Latar Desa Belimbing.....	116
Tabel 5. 6 Kriteria Latar Hutan .....	117
Tabel 5. 7 Kriteria Latar Betah So'on .....	118
Tabel 5. 8 Kriteria Latar Betoh Labeng.....	118
Tabel 5. 9 Kriteria Latar Tancak Kembar .....	119
Tabel 5. 10 Sketsa layout <i>storyboard</i> Prolog .....	135



## DAFTAR BAGAN

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

Bagan 1.1 Rancangan Penelitian .....	47
--------------------------------------	----

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN**

Bagan 4.1 <i>Affinity Diagram</i> .....	79
---	----

### **BAB V. KONSEP DESAIN**

Bagan 5.1 Keyword .....	83
Bagan 5.2 Pembabakan Plot Utama.....	87
Bagan 5.3 Alur Informasi dan Konten .....	122
Bagan 5.4 Bagan Wireframe Aplikasi .....	124



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia. Dengan wilayah seluas hampir 2 juta km<sup>2</sup>, Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa (Na'im & Syaputra, 2011) yang tersebar secara tidak merata diantara 255.182.144 penduduk Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2015). Hal ini berarti Indonesia menyimpan ratusan atau bahkan ribuan produk kebudayaan. Salah satu produk budaya tersebut adalah cerita rakyat. Cerita rakyat adalah suatu cerita dari zaman dahulu dan diwariskan secara lisan (KBBI). Cerita rakyat bersifat sarat akan nilai-nilai adat, sejarah, maupun tradisi daerah atau tempat asal cerita ini bermula. Cerita ini dimaksudkan untuk mendidik dan mengajarkan nilai-nilai moral dengan alur cerita yang sederhana dan mudah diterima. Cerita rakyat seringkali memiliki pola umum yang terbentuk oleh seorang protagonis yang melambangkan kebaikan yang menghadapi suatu tokoh antagonis atau situasi genting yang melambangkan masalah dalam kehidupan, hingga akhirnya tokoh protagonis tersebut mampu tampil sebagai pemenang di akhir cerita.

Semakin menurunnya budaya pendidikan lisan dengan cara mendongeng di kalangan masyarakat Indonesia, berdampak pada keberadaan dan peran cerita rakyat sebagai salah satu media pengajaran nilai-nilai moral dan budi pekerti, yang seharusnya akrab pada jati diri masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan oleh dinamisme dan perkembangan masyarakat Indonesia yang cukup tinggi. Seperti dikutip *merdeka.com*, Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan, Puan Maharani, mengatakan bahwa pengaruh-pengaruh yang datang akibat kemajuan teknologi sedikit demi sedikit menggerus jati diri bangsa, bermula dari bangsa yang toleran dan berjiwa gotong royong, perlahan menjadi bangsa yang individualistis (Merdeka.com, 2015). Hal senada diungkapkan juga dalam Simposium Nasional bertema “Membentuk Identitas

Indonesia dalam Arus Globalisasi” yang dilaksanakan pada 2 April 2016. Salah satu pembicara dalam simposium tersebut, H. Drs. K. Ng. Agus Sunyoto, M.Pd, mengungkapkan bahwa globalisasi memberikan suatu konflik peradaban yang baru, yaitu ketika eksistensi suatu budaya tergerus oleh budaya lain dan menjadikan suatu perubahan identitas. Identitas lokal, menurutnya, haruslah mampu diperkenalkan dan dilestarikan agar tetap sejajar dengan budaya luar yang masuk ke Indonesia (Surya.co.id, 2016).

Kemampuan cerita rakyat untuk mentransformasi nilai-nilai budaya, adat, dan nilai moral menjadi suatu alat komunikasi menjadikan cerita tersebut mampu memberikan pendidikan dan pengetahuan melewati batas-batas personal dan daerah itu sendiri, yang berarti seseorang akan mampu menyerap banyak pengetahuan melalui media cerita rakyat (Al Mudra, 2008, hal. 6). Hal ini membuktikan bahwa cerita rakyat memiliki kelebihan khusus selain menjadi suatu ikon ataupun identitas suatu kelompok masyarakat, yaitu media pendidikan budi pekerti. Peran yang harus dimiliki baik dari sisi pemerintah maupun masyarakat adalah menciptakan kesempatan bagi cerita rakyat untuk kembali sejajar dan relevan dengan cerita-cerita lain yang bersifat lebih modern.

Penciptaan gaya baru dalam penceritaan adalah salah satu metode agar cerita rakyat tidak hilang ditelan waktu. Suwondo dalam Al Mudra menjelaskan bahwa telah ada beberapa usaha dalam pelestarian cerita rakyat. Contohnya adalah pendokumentasian dan pencetakan buku cerita yang dilakukan sejak tahun 1980-an oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui Proyek Penerbitan Sastra Daerah. Peran komunitas seperti Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu untuk menciptakan konten penceritaan berbasis digital dilakukan melalui situs *ceritarakyatnusantara.com*. Usaha lain turut dilakukan oleh Gerakan Indonesia Mengajar dengan mementaskan pagelaran drama musikal, sebagaimana dilansir oleh CNN Indonesia (CNN Indonesia, 2016). Metode-metode ini seringkali terbatas pada cerita-cerita rakyat yang telah populer seperti Timun Mas, Malin Kundang, ataupun Bawang Putih Bawang



Merah. Masih banyak cerita rakyat yang tidak populer dan terancam punah karena minimnya media-media yang mengekspos cerita-cerita tersebut.

Salah satu cerita rakyat tersebut berasal dari Kabupaten Bondowoso, sebuah kabupaten kota di Provinsi Jawa Timur yang terkenal akan kesenian Tari Singo Ulung. Kesenian Tari Singo Ulung merupakan salah satu kesenian praktis yang diturunkan dari sebuah upacara adat yang berdasar pada sebuah cerita rakyat. Legenda yang menceritakan tentang Singo Ulung ini mendasari penciptaan kesenian yang akhirnya telah diakui secara nasional. Secara tidak langsung, cerita rakyat ini memiliki andil penting dalam pembentukan budaya Kabupaten Bondowoso. Namun karena sifat cerita yang disebarkan secara verbal, lambat laun cerita ini jarang terdengar kembali. Meskipun kesenian Ronteg Singo Ulung sudah diakui sebagai kesenian nasional, cerita rakyat Legenda Singo Ulung yang merupakan akar dari kesenian tersebut semakin sulit ditemukan. Bahkan, hampir tidak ada buku ataupun literatur yang membahas tentang cerita rakyat tersebut.

Media yang mendukung untuk mewadahi suatu cerita rakyat akan memudahkan masyarakat untuk mengakses kembali cerita-cerita yang jarang diketahui atau bahkan terancam punah. Jika media ini memungkinkan cerita-cerita rakyat diakses hingga luar daerah atau bahkan secara global, hal ini akan mampu menciptakan pemahaman antar budaya dan diharapkan mendidik masyarakat untuk mampu memahami perbedaan etnis dan budaya lain. Bahkan menurut Budianta dalam (Al Mudra, 2008, hal. 6), ketika suatu bangsa merasa memiliki suatu cerita rakyat, maka pandangan masyarakat akan kekayaan budaya yang dimilikinya akan menjadi lebih luas, sehingga potensi adanya pandangan negatif antaretnis dapat ditekan. Lebih jauh lagi, cerita rakyat dapat menjadi faktor pemersatu yang menekankan solidaritas dan simpati. Demi mendukung hal-hal tersebut, media penceritaan yang dimaksud harus mampu mempresentasikan dengan baik latar belakang, pesan-pesan yang terkandung,

serta mampu mengukuhkan cerita tersebut sebagai faktor pembentuk identitas daerah asal cerita rakyat tersebut.

Penggunaan komik sebagai salah satu media penceritaan dapat menjadi salah satu alternatif dalam merevitalisasi cerita rakyat. Salah satu kemampuan fundamental komik adalah menyampaikan dan/atau mengkomunikasikan suatu pesan atau cerita melalui teks dan gambar yang disusun dalam urutan tertentu. Sebagai media, komik memiliki kelebihan dalam penceritaan melalui gaya ilustrasi ikonik yang digabungkan dengan narasi cerita yang diselipkan melalui balon-balon kata, sehingga kedua hal tersebut dapat dinikmati secara bersamaan dan menciptakan kesan *immersive* agar pembaca mampu mendalami cerita tersebut. Selain hanya sebagai media penceritaan, komik juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca hingga membahas tentang konten sensitif seperti homoseksualitas (Lopes, 2007). Penciptaan karakter minoritas dalam komik seringkali digunakan dalam komik Amerika untuk menjegal isu-isu rasial ataupun masalah sosial yang berhubungan dengan minoritas (Dame, 2013).

Di Indonesia, komik dinilai mati suri sejak tahun 1980 hingga akhir 2000, padahal Indonesia tidak kekurangan pionir seperti R.A. Kosasih, Hans Jaladara, Hasmi, dan seterusnya. Hal ini sungguh disayangkan karena Indonesia adalah pasar komik yang potensial, bahkan terbesar kedua di dunia setelah Jepang, dengan 1,5 juta eksemplar komik terjual setiap bulan (Business Review, 2015). Sejak tahun 2010, bangkitnya gaung komik lokal ditandai dengan munculnya judul-judul komik dengan berbagai bentuk dan genre. Komik-komik ini berhasil menarik pembaca baru dengan menyisipkan konten-konten lokal, seperti tren remaja modern Indonesia, penggunaan bahasa daerah, cuplikan fakta-fakta lokal, dan sebagainya dalam berbagai cerita. Sebagai contoh, dalam bentuk komik cetak komik “Si Juki” karangan Faza Meonk menceritakan kebiasaan anak kos di Indonesia dalam bertahan hidup sehari-hari dengan gaya komedi yang khas. “Grand Legend Ramayana” karya Is Yuniarto menceritakan dunia pewayangan modern dengan mengambil jalan cerita epos Ramayana. Dalam format digital,

judul komik yang beredar melalui media sosial seperti Facebook atau Instagram seperti “Maghfirare”, “GHOSTY’s Comic”, “My Pre-Wedding”, dan lain sebagainya juga banyak disukai dan memiliki banyak penggemar karena mengambil tren terkini dalam kehidupan masyarakat, sehingga pembaca mudah merasa senasib, atau *relatable*. Kehadiran komik kompilasi seperti “Re:On!”, “Kosmik”, “Shonen Fight”, “Wook Wook”, maupun “Kroma” juga sukses menarik pembaca-pembaca baru dan menunjukkan prospek komik Indonesia yang terus berkembang.

Kemajuan teknologi juga mendorong inovasi-inovasi dalam komik. Dalam bentuk cetak, komik dengan fitur *Augmented Reality* atau AR digunakan oleh *Marvel Comics* untuk menambah pengalaman pembaca dalam menikmati komik. Fitur AR diberikan pada beberapa halaman tertentu, yang dapat dibuka melalui aplikasi dalam ponsel pintar untuk mengakses *extra feature* dalam halaman komik tersebut. *Extra feature* dapat berisi animasi ringan, video, *behind the scenes*, foto-foto, dan lain sebagainya. Komik digital atau komik berbasis layanan web juga kini marak dijumpai seiring dengan berkembangnya penggunaan ponsel pintar yang mendukung konektivitas internet. Sejak aplikasi LINE Webtoon diluncurkan pada April 2015, pengguna aktif bulanan terbanyak adalah 6 juta orang yang berasal dari Indonesia (Kompas.com, 2016). Kesuksesan format komik digital didasari oleh kemudahan akses oleh pengguna ponsel pintar dengan koneksi internet, serta didukung oleh kemampuan ilustrator yang mumpuni dalam meramu ilustrasi dan gaya penceritaan.

Komik-komik dalam aplikasi LINE Webtoon memiliki kelebihan dalam menjangkau pembacanya. Komik-komik disediakan secara gratis, dan tersedia berbagai macam genre dan alur cerita yang dapat dinikmati oleh pembaca. Format digital memudahkan komik-komik tersebut dipromosikan melalui media-media sosial dengan mudah, sehingga mampu menciptakan pembaca-pembaca baru yang potensial dalam waktu singkat. Kelebihan format digital lainnya adalah integrasi animasi, audio, ataupun fitur interaktif dalam komik tersebut yang

dapat menambah *user experience* dan mampu menjadi kesan tersendiri dalam membaca komik. Menurut Digieco, *technology think tank* yang berbasis di Seoul, pasar Webtoons dan produk-produk turunannya dihargai pasar saham sebesar 420 juta won Korea atau setara dengan 368 juta dolar Amerika. Hal tersebut diperkirakan akan berlipat ganda pada 2018 (Japantimes.co.jp, 2015). Meskipun komik digital bertambah populer, komik cetak tetap menjadi media utama dalam penjualan. Bahkan beberapa *publisher* memasarkan komiknya dalam bentuk digital dan cetak sekaligus (Choi, 2009). Pasar yang ekspansif dan potensial membuat NAVER Corp. kemudian merilis fitur serupa untuk Inggris, Thailand, Tiongkok, dan Indonesia. LINE Webtoon dengan Bahasa Indonesia membuka kesempatan kreator komik untuk mampu menembus pasar internasional. Disampaikan Ketua Badan Ekonomi Kreatif, Triawan Munaf, potensi produk kreatifitas lokal harus mampu dipertunjukkan dalam skala global (The Jakarta Post, 2016). Dua judul komik webtoon Indonesia yang kini populer di Thailand, "Eggnoid" dan "My Pre-Wedding" merupakan sedikit contoh bahwa pasar komik sangat potensial, baik secara lokal maupun global.

Terlepas dari bangkitnya kembali komik Indonesia dalam berbagai media dan format, masih jarang komik yang benar-benar mengangkat cerita-cerita rakyat dari pelosok-pelosok tanah air. Karena itu, perancangan komik yang mengangkat cerita tentang Legenda Singo Ulung diharapkan mampu menjadi salah satu media yang membantu terjadinya proses revitalisasi cerita rakyat, dan mampu menjadi produk budaya untuk mengkomunikasikan nilai-nilai sejarah, moral, dan budi pekerti. Komik ini juga diharapkan mampu meningkatkan antusiasme masyarakat terhadap kesenian-kesenian lokal di Indonesia, terutama tentang Legenda Singo Ulung dari Bondowoso.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

- Semakin menurunnya budaya pendidikan lisan mengikis keberadaan cerita rakyat sebagai identitas daerah yang berfungsi sebagai pendidikan moral dan budi pekerti.
- Menurunnya minat masyarakat terhadap cerita rakyat karena tergantikan oleh arus globalisasi dan banyaknya konten-konten asing
- Hilangnya cerita rakyat dapat berakibat pada hilangnya identitas lokal dan semakin berkurangnya ragam kekayaan budaya di Indonesia.
- Metode revitalisasi cerita rakyat seringkali terbatas pada: (1) cerita-cerita populer seperti Timun Mas, Malin Kundang, ataupun Bawang Putih Bawang Merah; (2) Bentuk buku cerita atau dongeng yang lebih cocok untuk anak-anak
- Potensi cerita rakyat Legenda Singo Ulung sebagai produk budaya Kabupaten Bondowoso belum dapat dimaksimalkan karena minimnya literatur yang membahas cerita tersebut
- Belum banyaknya cerita rakyat yang diangkat ke dalam bentuk komik digital

## **1.3 Rumusan Masalah**

“Bagaimana merancang sebuah komik digital tentang Legenda Singo Ulung yang mampu menjadi media untuk melestarikan cerita rakyat daerah Bondowoso sebagai bacaan populer yang diminati masyarakat?”

## **1.4 Batasan Masalah**

1. Target utama perancangan adalah masyarakat perkotaan yang memiliki *smartphone* dan akses internet
2. Perancangan tidak membahas cerita rakyat diluar Legenda Singo Ulung ataupun cerita yang tidak berhubungan dengan legenda-legenda di Kabupaten Bondowoso

3. Perancangan terbatas pada desain karakter, *environment*, dan jalan cerita dalam satu media komik digital dan tidak membahas media diluar itu

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Perancangan komik digital ini diharapkan mampu mengangkat cerita rakyat yang jarang diketahui masyarakat—seperti Legenda Singo Ulung—dan mampu menjadi bahan bacaan yang relevan bagi masyarakat serta berkontribusi dalam dunia komik digital dengan mengangkat konten asli Indonesia.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu desain komunikasi visual, khususnya mengenai cerita rakyat daerah dan upaya pelestariannya. Penelitian juga diharapkan menambah pengetahuan multikultural dan potensi terhadap ragam produk budaya dalam masyarakat Indonesia.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari hasil penelitian dan perancangan dapat menjadi acuan dalam penelitian dan perancangan yang berhubungan dengan kebudayaan lokal Indonesia, terutama cerita rakyat. Perancangan komik ini diharapkan mampu menjadi salah satu sarana yang efektif dalam mengembalikan relevansi cerita rakyat dan melestarikannya kembali di tengah-tengah masyarakat. Nilai-nilai budaya dan identitas daerah yang diangkat diharapkan juga mampu memberikan dampak positif terhadap aspek-aspek kehidupan masyarakat Kabupaten Bondowoso secara menyeluruh. Dalam aplikasinya, diharapkan pengembangan komik ini mampu menjadi media untuk kembali melestarikan cerita-cerita rakyat dari daerah lainnya.

## **1.7 Ruang Lingkup Penelitian**

### **1.7.1 Ruang Lingkup Studi**

Ruang lingkup studi yang digunakan dalam penelitian meliputi studi literatur, studi acuan media, serta studi eksisting.

#### **1.7.1.1 Studi Literatur**

Studi literatur dilakukan untuk mencari informasi perancangan media komik secara teknis dan metode-metode yang dikembangkan untuk merancang suatu komik yang baik. Literatur yang digunakan sebagai acuan perancangan ini meliputi “Understanding Comics” karya Scott McCloud serta “Theory of Comics and Sequential Art” karya Will Eisner. Pengetahuan tentang folklor, seperti perkembangan dan pengaruhnya pada masyarakat tradisional dan modern didapat dari jurnal-jurnal ilmiah yang berdasar pada Teori Strukturalisme Levi-Strauss. Pengetahuan dasar mengenai antropologi budaya didapat dari “Pokok-pokok Antropologi Budaya”.

#### **1.7.1.2 Studi Acuan Media**

Studi ini berdasar pada analisis terhadap media yang dijadikan acuan utama. Hal ini dilakukan karena media yang diacu bersifat spesifik dan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. Hasil studi meliputi analisis pengguna media, STP, serta model bisnis media tersebut.

#### **1.7.1.3 Studi Eksisting**

Studi media eksisting terhadap komik yang berhasil mengangkat cerita rakyat dilakukan sebagai referensi media patokan dan menentukan kriteria-kriteria desain melalui analisis terhadap media-media tersebut. Beberapa komik yang mengangkat cerita rakyat diambil dari berbagai format digital. Analisis terhadap komik tersebut meliputi gaya komunikasi, ilustrasi, *setting*, *layout* dan *paneling*, dan unsur-unsur lain dalam komik tersebut.

### **1.7.2 Ruang Lingkup Luaran**

Luaran perancangan berupa komik digital dengan integrasi animasi ringan. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah *semi-realist* dengan teknik pewarnaan digital. Berikut adalah ringkasan luaran perancangan yang akan dibuat:

1. Satu komik tersusun atas halaman komik dengan format vertikal yang ditujukan untuk *smartphone*
2. Masing-masing halaman dibagi berdasarkan bidang tekan dalam layar *smartphone* dalam rasio kurang lebih 2:3
3. Halaman memiliki resolusi berbasis web 72-150 dpi.
4. Memiliki animasi ringan dalam beberapa panel-panel komik
5. Dikemas dalam bentuk aplikasi untuk OS Android (format .apk)

### **1.8 Sistematika Penulisan Laporan**

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Membahas mengenai fenomena semakin tergerusnya cerita rakyat di tengah-tengah masyarakat serta latar belakang pentingnya perancangan komik yang mengangkat cerita-cerita rakyat yang kurang terekspos, khususnya Legenda Singo Ulung, identifikasi masalah yang ada, ruang lingkup pembahasan masalah, tujuan perancangan, dan manfaat penelitian yang dilakukan dalam perancangan.

#### **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas mengenai landasan teori dan eksisting tentang komik dan cara-cara penceritaan serta jenis-jenis pengemasannya, serta teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

#### **BAB III. METODE PENELITIAN**



Menguraikan judul penelitian dan metode-metode yang digunakan dalam pengambilan serta analisis data. Metode yang digunakan diawali dari pengambilan data sekunder, perumusan fenomena melalui pengamatan dan hipotesa, menuju penelitian untuk pembuktian hipotesa yang meliputi wawancara mendalam serta penyebaran kuesioner.

#### BAB IV. KONSEP DESAIN

Melalui penelitian yang telah dilakukan, maka didapat sebuah konsep dan parameter-parameter desain yang digunakan dalam perancangan ini. Konsep desain akan memuat pengambilan keputusan, acuan-acuan desain, rancangan awal desain, dan konsep akhir desain.

#### BAB V. IMPLEMENTASI DESAIN

Menguraikan hasil akhir dari konsep desain secara menyeluruh, termasuk desain karakter, *layout* dan *paneling*, desain pendukung, desain *user interface* dan lain sebagainya.

[halaman ini sengaja dikosongkan]

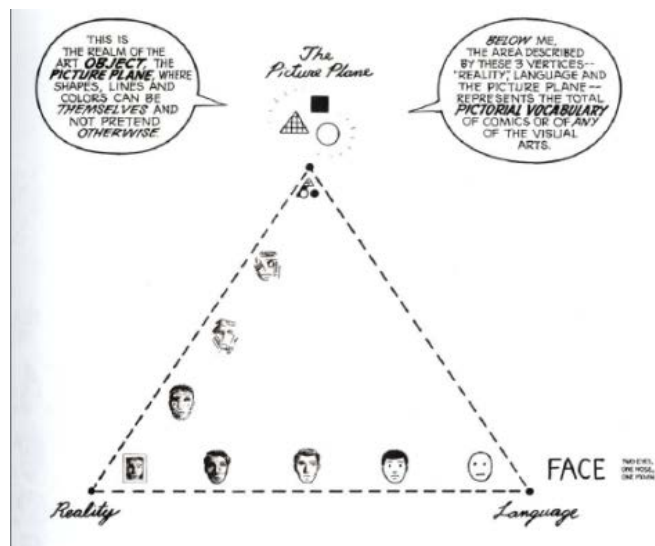
## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Teori Komik

Komik adalah suatu media komunikasi yang menggunakan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita pada pembacanya. Dalam penggunaan Bahasa Indonesia secara umum, Kamus Besar Bahasa Indonesia menerjemahkan komik sebagai buku cerita bergambar. Will Eisner menganggap komik adalah sebuah karya seni bercerita yang disusun berurutan atau “*sequential art*” (Eisner, 1985). Dari istilah ini, McCloud kembali mengelaborasi unsur-unsur komik secara lebih menyeluruh. Komik pada dasarnya merupakan gambar-gambar yang disusun melalui urutan-urutan tertentu, yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan dan/atau menciptakan respon estetis pada pembaca (McCloud, 1993). Unsur-unsur visual utama pembentuk komik adalah ilustrasi ikonik, bahasa tekstual, dan realita yang diwakili oleh ilustrasi ikonik itu sendiri.



Gambar 2. 1: Piramida elemen visual komik  
[sumber: McCloud, 1993]

Untuk menggabungkan tiga unsur utama tersebut, komik mengenal unsur transisi, yang pada umumnya merupakan spasi antar gambar dalam komik.

Transisi berfungsi agar pembaca mampu menggunakan imajinasinya dalam menangkap apa yang terjadi dalam jeda antar panel tersebut. Unsur lainnya adalah *panelframe* atau garis batas panel. Garis batas panel adalah garis yang membatasi satu ilustrasi dengan ilustrasi lainnya. Jika penggabungan ini dilakukan, komikus dapat menciptakan suatu ilusi pergerakan, percakapan, perubahan fisik, dalam suatu halaman komik.

## 1. Transisi

### a. *Moment-to-Moment*



Gambar 2. 2: Ilustrasi Transisi Moment-to-moment  
[sumber: McCloud, 1993]

### b. *Action-to-Action*



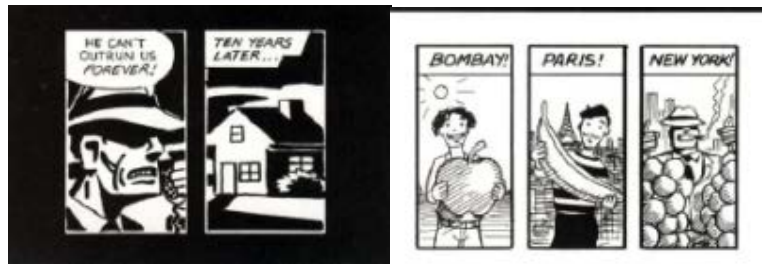
Gambar 2. 3: Ilustrasi Transisi Action-to-action  
[sumber: McCloud, 1993]

### c. *Subject-to-Subject*



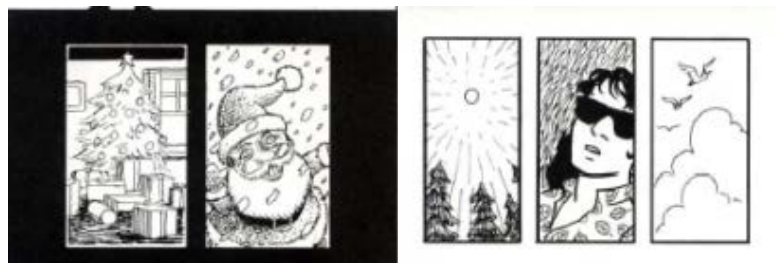
Gambar 2. 4: Ilustrasi Transisi Subject-to-subject  
[sumber : McCloud, 1993]

#### **d. Scene-to-Scene**



Gambar 2. 5:Ilustrasi Transisi Scene-to-scene  
[sumber : McCloud, 1993]

#### **e. Aspect-to-Aspect**



Gambar 2. 6Ilustrasi Transisi Aspect-to-Aspect  
sumber : McCloud, 1993]

#### **f. Non-Sequitur**



Gambar 2. 7Ilustrasi Transisi Non-Sequitur  
[sumber : McCloud, 1993]

## **2. Garis Panel**

### **a. Pembatas Waktu Dan Ruang**

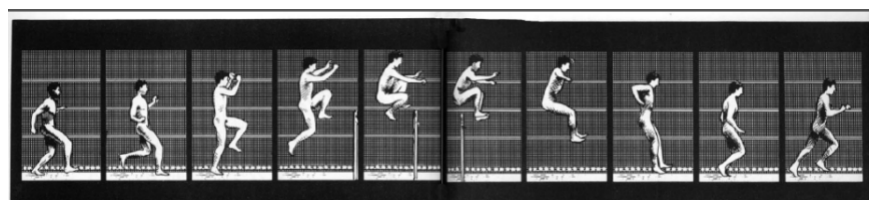
Garis panel berfungsi sebagai dimensi waktu dimana suatu peristiwa dapat terjadi. Dalam komik, suatu kejadian atau peristiwa yang saling berkaitan dapat terjadi bersamaan. Garis panel dapat membagi peristiwa tersebut menjadi berbagai

peristiwa kecil, sehingga pembaca dapat memahami lebih baik peristiwa yang terjadi dalam suatu tempat dan waktu.



Gambar 2.8 Ilustrasi Fungsi Garis Panel sebagai Pembatas Waktu dan Ruang  
[sumber : McCloud, 1993]

## b. Pengendali Ruang Dan Gerakan



Gambar 2. 9: Ilustrasi Fungsi Garis Panel sebagai Pengendali Ruang dan Gerak  
[sumber : McCloud, 1993]

Garis panel juga dapat digunakan untuk menimbulkan ilusi gerak dalam suatu ruang. Hal ini dikombinasikan dengan transisi yang dilakukan antar panel dan garis yang menyimbolkan pergerakan. Dengan penyusunan tertentu, dapat diciptakan suatu pergerakan, perpindahan, atau aksi-aksi tertentu, yang dapat membuat pembaca dapat merasakan sensasi pergerakan hanya dengan penggunaan garis dan perpindahan lokasi gambar.

#### 2.1.1.1 Komik Digital

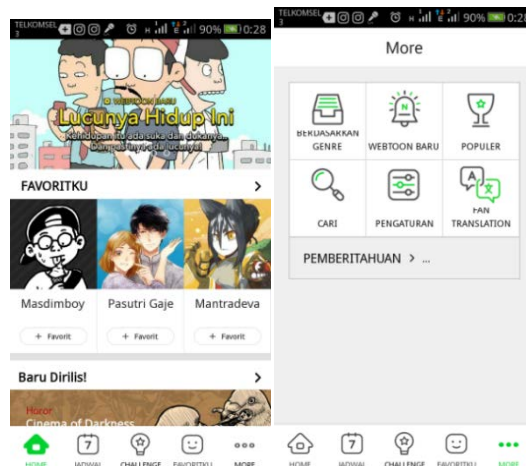
Komik digital adalah komik dengan format non-cetak dan dapat diakses melalui perangkat *smartphone* dengan akses internet. Komik digital pada awalnya berformat sebagai *scan* dari komik cetak untuk dibaca dalam format satu halaman. Layanan ini biasanya berbasis web, seperti situs-situs *mangapanda.com*, *mangareader.com*, *mangastream.com*, dan lain sebagainya. Komik dengan format *full digital* yang paling populer di Indonesia adalah LINE Webtoon. LINE Webtoon mampu mengintegrasikan animasi ringan dan efek suara ataupun citra 3D. Beberapa mampu menciptakan efek vibrasi ketika pembaca sampai pada panel atau *scene* tertentu. Menurut Ghina Fianny, Manager LINE Webtoon Indonesia, komik digital memiliki kelebihan-kelebihan yang tidak dimiliki oleh komik cetak. Komik digital dalam LINE Webtoon bersifat gratis dan mudah diakses melalui *smartphone* (Zetizen, 2016). Komik digital dapat juga menjadi pemotong rantai distribusi. Komik digital dapat langsung dinikmati pembaca tanpa perlu menunggu hasil cetak dikirim ke toko buku. Konten komik digital sangat mudah menyebar karena sebagai konten virtual, komik ini dapat dibagikan melalui media sosial.

#### 2.1.1.2 Media Komik Digital Acuan

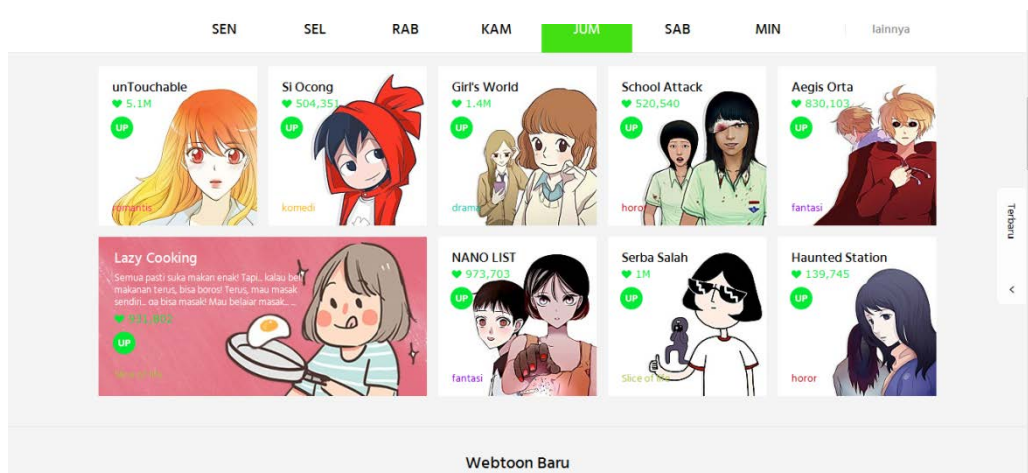
LINE Webtoon merupakan layanan komik *online* dengan basis aplikasi yang merupakan produk dari NAVER Corp. LINE Webtoon adalah platform untuk membaca dan menerbitkan komik secara digital. Media ini menjadi acuan karena dianggap berhasil dalam menciptakan pasar yang sangat potensial untuk komik. Sejak diluncurkan dalam versi Bahasa Indonesia pada 2015, LINE Webtoon telah mampu mendapatkan sekitar 6 juta pembaca aktif bulanan (Kompas.com, 2016).

Sistem aplikasi LINE Webtoon berfungsi sebagai portal yang memudahkan berbagai judul dan genre komik yang dapat dinikmati

pembaca. Untuk membaca komik-komik dalam LINE Webtoon, tidak dipungut biaya berlangganan apapun. LINE Webtoon memfasilitasi pembaca untuk terus mengikuti judul-judul komik favoritnya melalui antarmuka atau UI aplikasi yang sederhana. Halaman utama terdiri dari *banner*, tombol-tombol yang memuat informasi judul baru, komik hari ini, komik pilihan berdasarkan genre, *chart* komik populer dan jadwal rilis komik yang dikompilasi dalam kalender rilis. Selain itu LINE Webtoon memiliki pilihan bahasa yang dapat disesuaikan dengan preferensi pembaca, yang disetiap pilihan bahasanya terdapat judul komik yang berbeda-beda.



Gambar 2. 10Halaman utama webtoon dan icon tray  
[sumber : <http://www.webtoons.com/>]



Gambar 2. 11Halaman jadwal rilis webtoon  
[sumber : <http://www.webtoons.com/>]



### 2.1.2 Teori Pendekatan Sinematografi

Sinematografi berasal dari Bahasa Latin yang berarti 'gambar'. Dalam perkembangannya, kata sinema dan sinematografi akrab dengan seni film. Penggunaan sinematografi kini mencakup teknik dan aspek dalam pembuatan sebuah film, dan diadaptasi dalam metode komunikasi melalui rentetan gambar. Kesamaan media dan metode komunikasi menjadikan pendekatan sinematografi diambil sebagai pengaya dalam metode komunikasi melalui rentetan gambar-gambar komik. Aspek-aspek yang diambil dari sinematografi film antara lain :

- A. Tonalitas, penggunaan warna, kecerahan, dan gelap-terang untuk menciptakan kesan atau membangkitkan emosi tertentu; digunakan dalam ilustrasi atau gambar yang menampilkan adegan tertentu sehingga bisa dirasakan oleh pembaca,
- B. *Pacing*, kecepatan gerakan suatu benda yang diolah hingga menciptakan kesan dramatik, memperkaya adegan, dll; yang diadaptasi dalam penggunaan urutan gambar dalam komik,
- C. *Shot and angles*, penggunaan variasi dalam jenis dan sudut pengambilan gambar dan posisi obyek untuk memberikan dimensi atau ukuran lebih dalam suatu adegan gambar,
- D. *Framing*, adanya pembatasan melalui 'lensa' panel komik dalam menceritakan suatu adegan untuk menambahkan kesan estetis atau bahkan persepsi pembaca, meliputi penggunaan variasi *shot and angles*, ketinggian, kemiringan, environment, dan lain sebagainya

### 2.1.3 Teori Cerita Rakyat

Budaya mendongeng sudah sangat melekat dalam kehidupan tradisional masyarakat Indonesia. Hal ini tercermin dari banyaknya jumlah cerita rakyat dalam tiap-tiap daerah. Dalam budaya tersebut, setiap masyarakat selalu berusaha menanamkan nilai-nilai—karakter, kualitas hidup, ataupun pandangan hidup—dalam suatu bentuk falsafah atau tuntunan hidup. Penyampaian nilai-

nilai ini seringkali dilakukan melalui simbol-simbol khusus, tertentu, yang dianggap suci dan keramat. Hal ini terus menerus dilakukan dari generasi ke generasi dan menjadikan suatu pola berulang yang akhirnya menjadi sebuah mitos yang dikenal oleh masyarakat secara umum, yang tidak dipertanyakan keabsahan ataupun kebenarannya, namun dipercaya untuk mengajarkan nilai-nilai tertentu dalam kehidupan bermasyarakat (Geertz, 1973).

Bentuk simbolik dari falsafah yang terbentuk menjadi sebuah mitos yang disusupi tahayul, mistisisme, dan nilai-nilai moral yang dikenal dengan sebutan cerita rakyat. Melalui pandangan Claude Levi-Strauss, sebuah cerita rakyat yang ia sebut dengan *myth* atau mitos tersebut melambangkan pemikiran berlandaskan aturan yang dipercaya dalam kehidupan sehari-hari. Mitos sebagai bentuk abstrak dari pemikiran manusia ini dapat berbeda-beda dalam tiap daerah dan tiap tatanan masyarakat, bersifat arbitrer, tanpa arti, absurd. Namun mitos tetap saja muncul di tengah-tengah masyarakat di berbagai belahan dunia (Levi-Strauss, 1978). Hal tersebut membuktikan bahwa kebutuhan untuk terus mewariskan nilai-nilai kehidupan tersebut tidak hanya terbatas di Nusantara, namun juga terjadi di segala bentuk masyarakat di dunia.

#### **2.1.2.1 Legenda Singo Ulung**

Kabupaten Bondowoso memiliki banyak kisah-kisah yang berkembang dalam masyarakat, dari babad alas Bondowoso, Raden Bagus Asra, Dewi Rengganis di air terjun kembar, hingga cerita-cerita mistis yang bersifat *murmur* dan sebatas angin lalu. Dari mitos-mitos yang berkembang tersebut, terdapat sebuah mitos yang tidak hanya dipercaya benar-benar terjadi, namun memiliki peran dalam pembentukan kehidupan masyarakat. Legenda Singo Ulung yang mengisahkan seorang sakti mandraguna ini mampu berpengaruh hingga terciptanya kesenian dalam bentuk tari-tarian yang tercipta dari penduduk mula-mula di Desa Blimbing, Kecamatan Klabang. Legenda tersebut sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat Desa Blimbing hingga diwujudkan dalam

bentuk upacara ritual bersih desa yang diadakan pada tanggal 14 bulan 8 Sya'ban. Dalam ritual ini terdapat arak-arakan dari balai desa yang disebut *Arak Nangger*. Salah satu unsur ritual yang paling penting adalah tari barongan yang disebut Singo Ulung (Sugeng, Pertunjukan Singo Ulung Dalam Upacara Bersih Desa di Desa Blimbing Kecamatan Klabang Kabupaten Bondowoso, 1999). Tarian ini dikembangkan menjadi kesenian daerah Kabupaten Bondowoso, yang telah diakui secara nasional. Menurut perwakilan Dinas Pariwisata, Pemuda, Olahraga, dan Perhubungan Kabupaten Bondowoso, Sugeng S.Sn, cerita rakyat yang dikenal dengan Legenda Singo Ulung ini bermula dari kependudukan mula-mula Desa Blimbing dalam kurun waktu yang diyakini pada abad ke-15 (Swastika, Sumarno, & R., 2016).

Menurut Sugeng S.Sn, cerita rakyat tentang Singo Ulung menceritakan seorang bernama Mbah Singo, yang bergelar Singo Ulung, seorang keturunan bangsawan yang mendiami sebuah hutan kosong di daerah Jawa Timur. Ketika ia meninggalkan daerah tersebut untuk waktu tertentu, seorang pemuka agama yang bernama Jasiman mendatangi dan membuka perguruan di daerah tersebut. Ketika Singo Ulung kembali, terjadi kesalahpahaman atas kepemilikan tempat tersebut. Konflik antara kedua tokoh tersebut terjadi dan berlangsung sangat lama. Karena kesaktian Singo Ulung, ia mampu menang dan mengakhiri konflik yang terjadi. Berkat jiwa ksatria keduanya, konflik tersebut diakhiri dengan kesepakatan untuk gotong royong membangun sebuah kademangan yang dikepalai oleh Singo Ulung dan Jasiman sebagai *ulu-ulu banyu* atau ketua kademangan (Sugeng, Cerita Rakyat Legenda Singo Ulung, 2016).

#### **2.1.4 Teori Sejarah Bondowoso**

Pengaruh kerajaan-kerajaan di Jawa, khususnya Jawa Timur, memiliki sedikit pengaruh terhadap kehidupan bermasyarakat di daerah lokasi yang pada

kemudian hari disebut Bondowoso. Bondowoso tidak memiliki artefak-artefak yang terlihat dipengaruhi oleh aliran Hindu-Buddha pada masa pendudukan Majapahit pada sekitar abad ke 14, namun banyak sekali situs Megalith seperti menhir yang menandakan bahwa animisme dan dinamisme merupakan hal yang tidak jarang ditemui pada masa itu.

Monumen-monumen batu seperti Betho Labeng yang berada di Desa Wringin dan 'Stonehenge Lokal' Batu So'on di Desa Solor merupakan peninggalan mayarakat kuno yang tinggal di daerah tersebut (Taufik, 2015). Susunan batu-batu tersebut diduga adalah situs untuk sebuah pemujaan atau altar yang kini dijadikan sebuah tempat wisata, meskipun kurang ditangani secara profesional.



Gambar 2. 12 Betho So'on (Batu Susun) dan Betho Labeng (Batu Pintu)  
sumber foto : dok. Disparporahub; timesindonesia.co.id ; Achmad Taufik

Terdapat beberapa bukti masuknya agama Hindu di beberapa daerah Bondowoso, seperti relief Bhutokala di Goa Buto di Sumber Wringin atau Cermee. Hindu diperkirakan masuk akibat adanya ekspansi Majapahit ke daerah tapal kuda Jawa Timur melalui Kerajaan Blambangan yang diperkirakan berdiri pada abad 13 hingga 18 , hingga menguatnya pengaruh Islam dari Demak dan datangnya intervensi Belanda dan Inggris menyebabkan terjadinya akulturasi terhadap penduduk mula-mula.



Gambar 2. 13 Relief di Goa Buto Bondowoso  
sumber foto : dok. Disparporahub; timesindonesia.co.id ; Achmad Taufik

#### 2.1.5 Teori Desain Post-Modern

Aliran seni post-modern yang diduga muncul sekitar 1970 dinilai sebagai bentuk reaksi penolakan atas tatanan seni pada masa itu dalam bentuk kontstruksi yang bersifat dekonstruktif pada hal-hal yang telah memiliki tatanan baku. Hal ini dipengaruhi oleh nilai-nilai yang berlaku pada masa itu, seperti munculnya filosofi nihilisme, eksistensialisme, serta tekanan lingkungan seperti Perang Dunia (Jenkins, 2017). Hal-hal ini yang mendorong terbentuknya aliran seni yang menghancurkan batasan *“high art”* dan *“low art”*, penggunaan media kolase, dan bahkan berkembangnya referensi-referensi terhadap hal-hal populer yang terjadi pada masanya, atau dikenal saat ini dengan istilah *pop culture*.

Bentuk-bentuk turunan dari aliran seni post-modern bermunculan, salah satunya adalah karya seni yang meminjam berbagai elemen atau aliran seni yang

tidak seragam atau bahkan sangat kontras. Gerakan yang disebut *eclecticism*—yang pada umumnya tidak diakui sebagai suatu gerakan, namun suatu karya—mengandalkan banyak referensi-referensi yang terlihat mencolok berbeda. *Pick ‘n mix* memungkinkan seorang seniman untuk meminjam unsur penting dari satu karya dan unsur lain dari karya yang lain pula, lalu menggabungkannya dalam suatu karya yang dianggap relevan pada masa itu. Hal ini memungkinkan adanya transformasi bentuk seni dan kebebasan dalam mencipta (Elaati, 2016)

Komik-komik modern juga banyak yang mengadopsi metode *eclecticism* dengan meminjam unsur-unsur dari berbagai sumber yang berbeda dan dikombinasikan dalam satu media penceritaan. Beberapa contoh yaitu *Naruto* oleh Kishimoto Masashi yang menggabungkan mitos ninja, tokoh-tokoh sejarah, dan teknologi modern yang dapat ditemui pada abad ke 21. *One Piece* karya Oda Eichiro menabrakkan budaya dan ciri-ciri banyak negara, mitos bajak laut, dan teknologi alien yang dibawa dalam kisah petualangan mencari harta karun tak ternilai. Karya-karya komik lokal juga tidak kalah saing. *GrandLegend Ramayana* karya Is Yuniarto merupakan penceritaan ulang kisah Rama dan Sinta dengan karakter-karakter pewayangan yang tersentuh teknologi dan arsitektur modern.

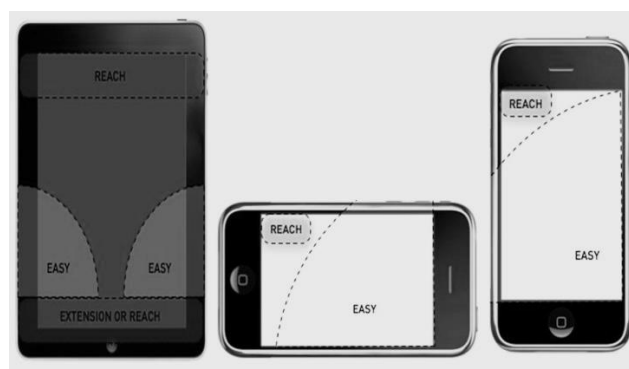
#### **2.1.6 Teori UI/UX**

*User Interface/User Experience* merujuk pada penempatan dan penataan desain antarmuka dalam sebuah aplikasi yang merupakan hubungan langsung antara *user* dan bagaimana *user* mendapatkan informasi dan akses yang baik dari desain antarmuka tersebut. UI mencakup penyusunan hierarki informasi, penataan letak informasi, dan penyampaian informasi. Penggunaan UI yang digabung dengan unsur-unsur grafis berpengaruh pada bagaimana *user* menggunakan aplikasi tersebut.

Dalam *smartphone*, sebuah UI yang dikombinasikan dengan elemen-elemen grafis, atau *Graphic User Interface* adalah sebuah titik temu utama dari interaksi user dan mesin. Penggunaan ikon, menu, tombol, dan representasi

visual lainnya digunakan sebagai penyalur informasi dari mesin terhadap user. GUI haruslah mudah digunakan, fleksibel, dan unik, karena tidak jarang elemen desain yang digunakan mempengaruhi pilihan dan preferensi *user* dalam menggunakan aplikasi.

GUI dalam *smartphone* terbatas pada sistem operasi dan ukuran, yang mengharuskan penyampaian informasi dilakukan seefektif mungkin dalam suatu layar yang kecil. Penggunaan layar sentuh memungkinkan adanya area-area sentuh yang memiliki tingkat kesukaran tertentu. Penggunaan jari jempol sebagai input navigasi utama oleh *user* dapat digunakan untuk mendefinisikan bagaimana sebuah GUI diletakkan dan bagaimana *user* mampu menavigasikan aplikasi dengan baik, menciptakan UX yang baik dalam penggunaan aplikasi itu sendiri.



Gambar 2. 14 Grafik Area Sentuh Smartphone

(Sumber: Joshi, 2015)

Area sentuh utama yang sering diakses oleh jari jempol—utamanya pada jenis aplikasi yang menggunakan navigasi satu tangan—merupakan pertimbangan penting dalam mendesain layout GUI. Penataan GUI pada area-area yang mudah diakses mempermudah user dalam menggunakan aplikasi, dan meminimalkan tertutupnya informasi oleh jari, atau *occultation*. Fleksibilitas terhadap user dapat ditingkatkan menggunakan desain layout yang *ambidextrous*—mampu digunakan dengan nyaman oleh tangan kiri ataupun kanan.

Layar sentuh dan jari adalah input utama dalam GUI dan interaksi mesin dan user. Interaksi dengan layar sentuh menggunakan beberapa gerakan input—atau disebut *gesture*—sebagai inti utama dari interaktivitas aplikasi, yang pada perkembangannya dapat berbeda dan disesuaikan terhadap jenis aplikasi itu sendiri.

Tabel 2. 1 Gestur pada *Smartphone*

(Sumber: Joshi, 2015)

Gesture	Deskripsi	Fungsi (pada button/icon)
Tap	Sentuhan ringan terhadap layar dengan ujung jari	Open, select
Double Tap	Sentuhan ringan terhadap layar yang cepat sebanyak dua kali	Open
Drag	Menggeser sentuhan pada layar tanpa kehilangan kontak	Move, scroll, delete, next page
Flick	Mengusap layar dengan ujung jari	Move, scroll
Press/hold	Menyentuh layar dengan satu periode waktu tertentu	Mode/menu, move items

## 2.2 Studi Eksisting

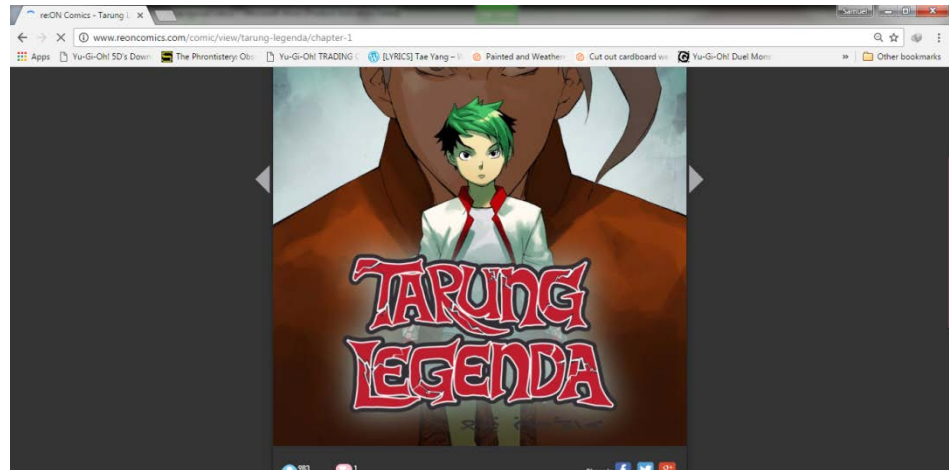
### 2.2.1 Studi Kompetitor

#### 2.2.1.1 Tarung Legenda

Ockto Baringbing dan Dhang Ayupratomo meramu karakter-karakter dalam cerita rakyat untuk dipertemukan dalam pertarungan yang disebut “Tarung Legenda”. Tarung Legenda menciptakan sebuah dunia dimana cerita rakyat atau disebut legenda. Komik ini *dipublish* dengan format komik digital di situs *www.reoncomics.com*. Komik ini masih bersambung dan telah dibaca 30.336 pembaca (Baringbing & Ayupratomo, 2016). Cerita dibuka dengan cerita pembuka oleh karakter utama yang jalan ceritanya sangat mirip dengan cerita Malin Kundang. Unsur-unsur cerita rakyat digambarkan dengan detail pada setiap Legenda. Pada desain Malin Kundang, karakternya digambarkan mengenakan pakaian adat Minang yang disederhanakan, mengenakan kain bermotif batik Minang, dan



terikat oleh tali jangkar perahu yang ia gunakan sebagai senjata. Selain tali jangkar, Legenda Malin Kundang juga mampu berubah menjadi batu sebagai metode ofensif.



Gambar 2. 15 Cover Tarung Legenda  
[sumber : <http://www.reoncomics.com/comic/view/tarung-legenda/chapter-1>]

Penggunaan motif-motif kedaerahan dalam visual komik dilakukan dengan detail. Sebagai contoh, karakter Legenda Sangkuriang digambarkan menggunakan perisai berbentuk perahu yang melambangkan Gunung Tangkuban Perahu yang diyakini berasal dari perahu yang terbalik. Karakter wadah atau disebut dengan “rohang” Legenda Sangkuriang adalah perempuan dan digambarkan dengan kebaya dan berparas mirip dengan Dayang Sumbi atau Ibu dari Sangkuriang. Bahkan, alat penyalur energi yang disebut “sahang” tersebut bermotif anjing yang menyimbolkan Si Tumang, anjing jelmaan suami Dayang Sumbi.

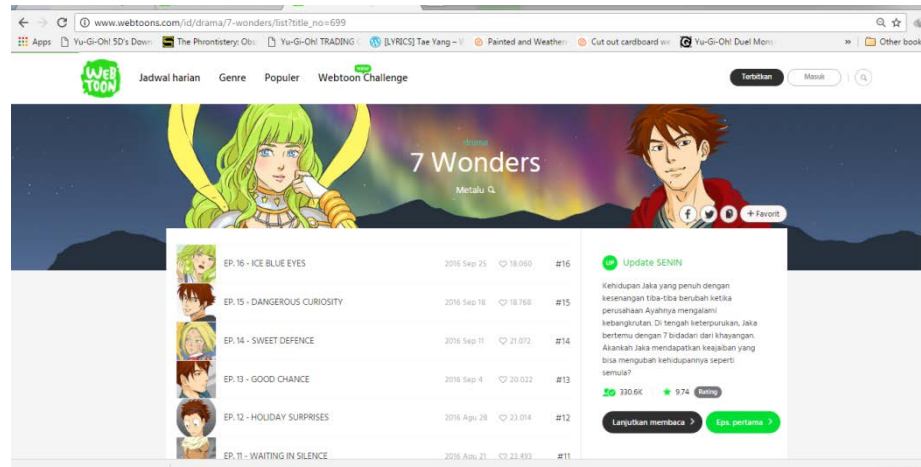


Gambar 2. 16 Desain karakter Legenda Sangkuriang dan rohannya  
[sumber: <http://www.reoncomics.com/comic/view/tarung-legenda/chapter-2>]

Karakter Legenda yang dimunculkan tidak terbatas pada karakter legenda yang populer, namun juga mengambil karakter-karakter cerita rakyat yang kurang populer. Sebagai contoh, dimunculkan Legenda Putung Kempat yang merupakan kisah dari Kalimantan Barat, dan Legenda Naga Laut Dhang Gedunai dari Riau. Pembaca tidak hanya disuguhi pertarungan antar Legenda, namun juga dibuat penasaran oleh tokoh-tokoh legenda yang diangkat. Penceritaan yang simpel namun dicampurkan dengan unsur-unsur modern membuat cerita Tarung Legenda menarik untuk diikuti.

#### 2.2.1.2 7 Wonders

"7 Wonders" karya komikus dengan nama pena Metalu mengangkat Legenda Jaka Tarub dan 7 Bidadari dalam gaya penceritaan modern dengan genre drama fantasi. 7 Wonders dipublikasikan dengan format komik digital untuk *smartphone* melalui aplikasi LINE Webtoon. Komik ini mendapat respon positif, dengan rating 9,74 dan jumlah 363.400 pembaca (Metalu, 2016). Komik ini mengambil setting lokasi di Jawa Barat, yang dapat dilihat dari lokasi Air Terjun Bidadari serta lingkungan dan arsitektur bangunan ITB.



Gambar 2. 17Webtoon 7 Wonders, diakses melalui situs web  
[sumber : <http://www.webtoons.com>]

Hal yang menonjol dalam 7 Wonders adalah latar belakang cerita karakter utama yang bernama Jaka, yang menemukan lokasi bidadari yang mandi di Air Terjun Bidadari dan mencuri salah satu selendangnya, hingga akhirnya terpaksa hidup bersama bidadari bernama Kenanga. Dari situ Jaka berusaha mengubah kehidupannya melalui kekuatan magis Kenanga. Cerita ini mengambil banyak sekali unsur cerita rakyat Jaka Tarub yang dialihceritakan dalam alur cerita yang lebih kompleks. Pembaca diajak untuk memahami drama yang terjadi akibat hubungan Jaka dan Kenanga.



Gambar 2. 18Halaman 7 Wonders, diakses melalui situs web  
[sumber : <http://www.webtoons.com>]

Komik ini tidak hanya menyajikan cerita rakyat yang dikemas modern, namun juga memberikan informasi tentang *setting* lokasi yang diambil. Informasi tersebut diberikan melalui foto dan narasi ringan yang menyangkut lokasi-lokasi yang menjadi referensinya dan inspirasi cerita tersebut pada akhir setiap *chapter*. Pemberian informasi trivia ini dapat menggugah pembaca untuk mau mencari tahu lebih dalam tentang lokasi dan hal-hal yang berkaitan dengan cerita tersebut.



Gambar 2. 19Halaman trivia informasi lokasi Air Terjun Bidadari  
[sumber : <http://www.webtoons.com>]

### 2.2.1.3 Mantradeva

Pada 2 November 2016, sebuah komik besutan Gusti Kudit dan Agung Bollo dirilis. Komik dengan judul “Mantradeva” adalah sebuah komik aksi fantasi yang mengambil tema etnik Bali. Karakter dalam Mantradeva diambil dari cerita-cerita rakyat Bali. Komik ini telah dibaca oleh 77.200 pembaca dan mendapat rating 9,74 (Kudit & Bollo, 2016). Tokoh utamanya, Sona, merupakan makhluk yang menggambarkan kebajikan. Hal itu terlihat dari warna kulitnya yang putih dan desain pakaiannya yang melambangkan Barong. Karakter lainnya yaitu Cupak dan Sagantang digambarkan mirip dengan

penggambarannya dalam cerita rakyat “Cupak dan Gerantang”, yaitu Cupak yang berbadan besar dan berwajah garang serta Sagantang yang berbadan kecil dan bersifat lemah lembut.



Gambar 2. 20 Motif Barong pada pakaian Sona  
sumber : <http://www.webtoons.com>

Gaya gambar yang digunakan dalam komik Mantradeva adalah gaya ilustrasi yang mirip dengan gaya gambar komik Jepang, meskipun terdapat imbuhan gaya gambar lainnya dan unsur yang disederhanakan. Gaya pewarnaan yang digunakan mengambil warna-warna lembut. Hal ini memperkuat unsur fantasi dari cerita Mantradeva itu sendiri. *Setting* yang digunakan memperlihatkan Bali pada masa lalu, dengan berbagai unsur-unsur yang familiar dan membuat pembaca seperti mengunjungi desa-desa tradisional di Bali.



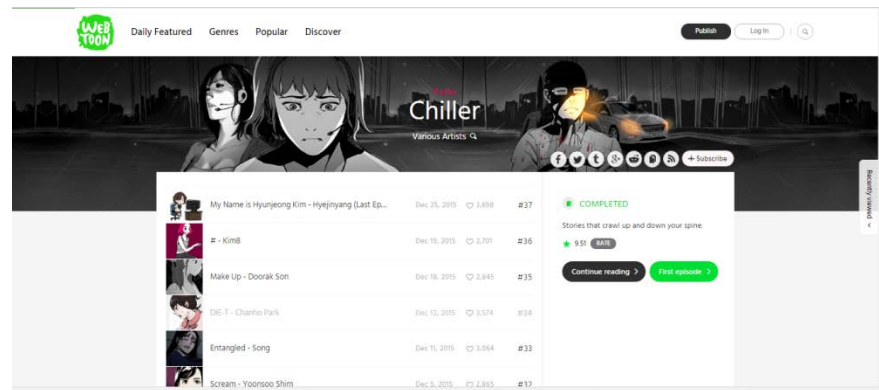
Gambar 2. 21 Halaman Mantradeva  
sumber : <http://www.webtoons.com>

Salah satu fitur pada komik ini ada pada chapter “Prolog”. Di chapter ini, pembaca disugahi sebuah cerita yang mengawali petualangan Sona. Selain ilustrasi yang menggambarkan sejarah dan mitos, pembaca juga mampu menikmati alunan *background music* yang membangun atmosfer cerita yang menggambarkan peperangan antara kebaikan dan kejahatan.

## **2.2.2 Studi Komparator**

### **2.2.2.1 Chiller**

Chiller adalah komik webtoon yang berasal dari Korea dan dialihbahaskan dalam bahasa Inggris. Chiller berakhir pada 25 Desember 2015 dengan jumlah total 37 episode. Dalam eksekusinya, komik ini mendapat rating 9,51. Dengan tagline “*Stories that crawl up your spine*”, komik ini mengambil genre *thriller/horor* dan dikerjakan oleh berbagai artis, yang berarti setiap judul cerita dikerjakan oleh artis yang berbeda. Ilustrasi yang beragam menjadikan komik ini seperti menceritakan kisah-kisah seram dari orang-orang yang berbeda. Satu-satunya yang menjadikan komik ini terasa saling terkait satu sama lain adalah integrasi animasi terbatas dan *background music* yang mampu memainkan rasa takut pembaca. Pembaca dapat dikejutkan oleh suara musik yang lantang ataupun merinding dengan animasi hantu yang muncul secara tiba-tiba.



Gambar 2. 22Halaman awal Chiller  
sumber : <http://www.webtoons.com>

Cerita-cerita yang disuguhkan bersifat universal dan mampu dinikmati siapa saja. Pada umumnya warna yang digunakan bersifat gelap dan suram, sehingga menambah kesan angker dan menakutkan di setiap halaman komik. Daya tarik utama dalam komik ini adalah fitur animasi yang terdapat pada komik yaitu animasi ringan, seperti gerak tangan ataupun pergerakan bayangan yang dipengaruhi posisi halaman. Efek suara juga minim, namun diberikan pada saat-saat *jumpscare* tertentu atau efek *ambience* untuk menuntun emosi pembaca. Unsur-unsur seperti animasi dan *sound effects* berperan untuk memudahkan pembaca untuk *immerse* dalam cerita, terlebih pembaca yang membaca komik untuk tujuan hiburan dan sambil bersantai, menjadi salah satu daya tarik utama komik ini yang dapat digunakan sebagai referensi.



Gambar 2. 23Panel komik yang menggunakan animasi dan fungsi scroll  
sumber : <http://www.webtoons.com>

## 2.2.3 Analisis Studi Eksisting

### 2.2.3.1 Mapping Studi Kompetitor

Tabel 2.1 *Mapping* Studi Kompetitor

sumber : <http://www.webtoon.com>

KRITERIA	TARUNG LEGENDA	7 WONDERS	MANTRADEVA	ANALISIS
FORMAT	<i>Website-based online comic</i> dengan format satu halaman non-kontinyu	<i>App-based online comic</i> dengan format halaman vertikal kontinyu	<i>App-based online comic</i> dengan format halaman vertikal kontinyu	Fitur halaman kontinyu lebih sesuaiketika dibaca secara <i>online</i> melalui <i>smartphone</i>
GENRE	Aksi	Drama, fantasi	Fantasi, aksi	Genre aksi/fantasi dinilai pembaca sesuai untuk mengintegrasikan cerita yang berasal dari cerita rakyat yang memiliki



Tabel 2.1 *Mapping* Studi Kompetitor

sumber : <http://www.webtoon.com>

				unsur pertarungan dan mistik.
STORYLINE	<p>Cerita berfokus pada pertarungan antar Legenda dari berbagai cerita rakyat di Indonesia. Cerita rakyat masing-masing Legenda diberikan sebagai flashback. Alurnya dapat dikategorikan sebagai campuran, dengan cerita yang berbasis kompetisi.</p>	<p>Mengisahkan Jaka Tarub dalam versi modern. Fokus cerita adalah hubungan antara Jaka dan Kenanga yang diwarnai konflik-konflik pribadi masing-masing karakter. Memiliki alur linear dengan tujuan menciptakan <i>build-up</i> konflik utama melalui konflik-konflik kecil.</p>	<p>Percampuran epos Calonarang, cerita rakyat Cupak dan Gerantang, serta berbagai unsur mitologi Bali yang dibeberkan dalam petualangan fantasi untuk menjemput takdir Sona sebagai tokoh yang akan menggenapi sebuah ramalan kuno. Alur cerita bersifat linear yang membangun karakter untuk menghadapi konflik yang lebih besar.</p>	<p>Cerita yang berfokus pada masa lalu dan berdampak pada masa sekarang cocok menggunakan alur campuran, namun dengan konsentrasi utama pada kejadian masa lalu tersebut. Konflik yang digunakan dapat berupa kompetisi untuk menciptakan kesempatan karakter utama menghadapi tantangan yang lebih besar.</p>

Tabel 2.1 *Mapping Studi Kompetitor*

sumber : <http://www.webtoon.com>

TARGET SEGMENT	Segmen komik ini sama dengan Re:ON! Comics, yaitu remaja.	Segmen komik ini lebih mengarah pada pembaca remaja hingga dewasa muda.	Segmen komik ini mengarah pada remaja hingga dewasa muda.	Komik dalam format digital lebih banyak ditargetkan pada remaja dan dewasa muda yang memiliki <i>smartphone</i> dan akses internet.
KONSEP KOMUNIKASI	Nilai utama komunikasi adalah diversitas tokoh-tokoh legenda/cerita rakyat. Nilai budaya dikomunikasikan melalui unsur visual dan ragam hias pakaian karakter.	Komik menceritakan legenda Jaka Tarub dengan tambahan aksi, mistik, dan unsur modern (perkuliahan, transportasi modern). Nilai-nilai yang dikomunikasikan adalah nilai budaya, sejarah, dan lokasi/situs melalui setting tempat dan <i>trivia informations</i> .	Komik menceritakan percampuran cerita-cerita rakyat yang berlatar Bali dan dicampurkan dengan cerita original. Nilai-nilai yang dikomunikasikan adalah nilai budaya dan sejarah yang ditunjukkan melalui unsur setting, karakter, dan aksen-aksen dalam dialog.	Komunikasi yang menonjolkan nilai daerah, seperti bahasa, kesenian, atau budaya daerah dalam interaksi antar-karakter disukai pembaca karena membantu mereka untuk lebih <i>immerse</i> dalam cerita. Nilai-nilai yang bersifat benda lebih mudah untuk dinikmati pembaca jika disampaikan dalam bentuk unsur visual (hiasan, bentuk rumah, detail aksesoris)

Tabel 2.1 *Mapping* Studi Kompetitorsumber : <http://www.webtoon.com>

VISUAL STYLE	Gaya gambar <i>menggunakan style</i> Komik Jepang. Warna hitam putih. Gaya visual ini akrab pada pembaca <i>manga</i> .	Campuran antara gaya gambar komik Jepang dan Korea dengan warna yang cerah.	Gaya gambar campuran komik Jepang dengan warna yang cerah. Saturasi warna tidak terlalu kuat untuk menunjukkan unsur fantasi.	Gaya gambar yang populer adalah gaya campuran Komik Jepang dan Manhwa dengan warna semi realis. Warna cerah dapat mencerminkan unsur fantasi dalam cerita
SETTING	Mirip dengan lingkungan dan setting masyarakat modern perkotaan Indonesia	Mengambil setting tempat-tempat asli di daerah Bandung. Beberapa contohnya adalah bangunan ITB dan Air Terjun Bidadari	Terinspirasi dari Desa Bali kuno, dengan rumah, pakaian, dan lingkungan tradisional yang kental dengan unsur-unsur Hindu di Bali.	Setting yang dibuat mirip dengan unsur tradisional daerah tertentu dapat mempermudah pembaca untuk <i>immerse</i> dalam cerita tersebut. Terlebih lagi, hal tersebut dapat digunakan untuk mencerminkan nilai-nilai budaya daerah tersebut.
DESAIN KARAKTER	Karakter Legenda memiliki ciri khas yaitu memiliki postur yang <i>distinguishable</i>	Karakter manusia biasa seperti Jaka digambarkan dengan gaya kasual dan tidak terlalu	Karakter-karakter digambarkan dengan detail dan warna yang dapat dibedakan satu	Karakter dengan detail yang diambil dari desain vernakular daerah tertentu terkesan lebih mewakili daerah tersebut.

Tabel 2.1 *Mapping* Studi Kompetitorsumber : <http://www.webtoon.com>

	dan menggunakan aksesoris dengan ciri kedaerahan. Karakter manusia atau 'wadah' memiliki <i>distinguishable feature</i> melalui gaya rambut dan cara berpakaian.	mencolok, sedangkan karakter bidadari digambarkan sangat cantik dan memiliki titik pembeda dari pakaian, riasan wajah, dan warna yang mencolok.	sama lain. Unsur vernakular diperlihatkan dalam detail-detail pada desain karakter. Karakter tidak terbatas pada manusia, namun juga makhluk humanoid (Sona, Bhuta)	Modernisasi karakter diperlukan agar tidak monoton.
PANELING & TRANSISI	Paneling berfokus pada unsur pertarungan dan transisi cepat untuk mengimbangi pergerakan aksi para karakter.	Transisi dalam Webtoon ini dapat dikatakan standar (digunakan mayoritas Webtoon). Transisi berfokus pada drama dan interaksi, bersifat <i>slow-to-medium paced</i>	Transisi dalam komik ini bersifat medium-to-fast paced. Transisi dalam scene aksi bersifat cepat, sedangkan pada scene ekposisi cerita bersifat medium.	Transisi yang disukai pembaca adalah transisi yang menyesuaikan jenis adegan (eksposisi, aksi, atau naratif)
	Tidak ada fitur-fitur khusus.	Fitur standar Webtoon.	Chapter Prolog memiliki fitur <i>background</i>	Fitur dalam komik digital, seperti pada prolog

Tabel 2.1 *Mapping Studi Kompetitor*

sumber : <http://www.webtoon.com>

FITUR			<i>music</i> yang berfungsi mem-build-up cerita.	Mantradeva, lebih mampu menciptakan <i>immersion feelings</i> pada pembaca.
-------	--	--	--	---

### 2.2.3.2 Mapping Studi Komparator

Tabel 2.2 *Mapping Studi Komparator*

sumber : <http://www.webtoon.com>

KRITERIA	CHILLER	ANALISIS
FORMAT	<i>App-based online comic</i> dengan format halaman kontinyu	Fitur halaman kontinyu disukai oleh pembaca karena memudahkan berpindah antar panel dengan <i>swipe</i> .
GENRE	Horor	Genre horor memiliki kesan dan sensasi tersendiri yang disukai.
STORYLINE	Kumpulan cerita seram yang berkulat pada kisah hantu, mistik, bahkan <i>crime</i> . Alur pada umumnya bersifat linear, dan menggunakan konflik <i>one-shot</i> .	Storyline bersifat one-shot, yang tidak berkaitan atas masing-masing episode. Hal ini dikarenakan sangat sulit untuk merancang cerita horor yang dikhususkan untuk <i>jumpscare</i> tanpa membuat pembaca merasa bosan.

Tabel 2.2 *Mapping* Studi Komparator

sumber : <http://www.webtoon.com>

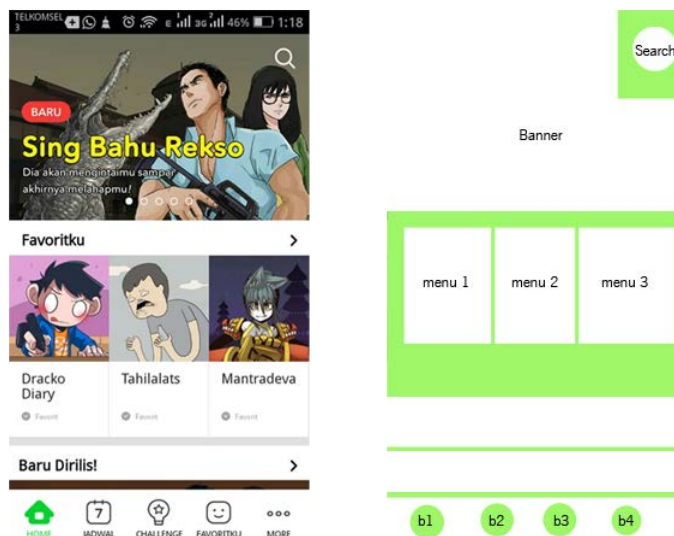
TARGET SEGMENT	Mengarah pada segmen usia 20 hingga 30an penyuka horor. Tidak disarankan bagi ibu hamil, dan penderita sakit jantung, .	Segmen cerita horor bersifat spesifik.
KONSEP KOMUNIKASI	Konsep komunikasi dilakukan dengan minimal balon kata, dan lebih fokus terhadap ekspresi karakter dalam cerita. Delivery cerita horor juga dibantu oleh efek <i>jumpscare</i> yang lebih menekankan permainan emosi pembaca.	Komunikasi yang berfokus pada ekspresi dan aksi-reaksi atas kejadian-kejadian yang menyeramkan. Hal ini mempengaruhi pembaca untuk merasa takut.
VISUAL STYLE	Beragam. Beberapa judul menggunakan gaya Manhwa berwarna semi-realis, beberapa menggunakan gaya kartun dan warna monokromatik.	Gaya gambar yang populer adalah gaya campuran Komik Jepang dan Manhwa dengan warna semi realis.
SETTING	Berlatar perkotaan modern Korea.	Setting modern lebih mudah membuat pembaca merasa relatable. Jika setting cerita mengambil setting kuno, lebih baik diberikan unsur modernisasi.
DESAIN KARAKTER	Karakter mayoritas berwujud manusia, memiliki fitur tubuh lengkap dengan sedikit deformasi. Karakter hantu	Desain karakter bersifat komplementer, hanya sebagai pelengkap cerita tanpa adanya karakterisasi

Tabel 2.2 *Mapping Studi Komparator*sumber : <http://www.webtoon.com>

		pada umumnya digambarkan dengan guratan kasar dan suram, memiliki deformasi dan distorsi tubuh ekstrem.	khusus.
PANELING & TRANSISI		Pada umumnya bersifat <i>mixed pace</i> , dalam build up bersifat lambat, namun ketika konflik meningkat maka membuat <i>pace</i> menjadi cepat.	Transisi yang disukai pembaca adalah transisi yang menyesuaikan jenis adegan (eksposisi, aksi, atau naratif)
FITUR		Memiliki integrasi animasi dan efek suara yang mampu mengejutkan atau membuat pembaca merinding.	Fitur <i>sound effects</i> dan animasi dapat menarik pembaca yang bukan penyuka horor untuk mencoba membaca komik ini. Fitur-fitur tersebut juga menambah <i>authenticityfeel</i> pada komik ini.

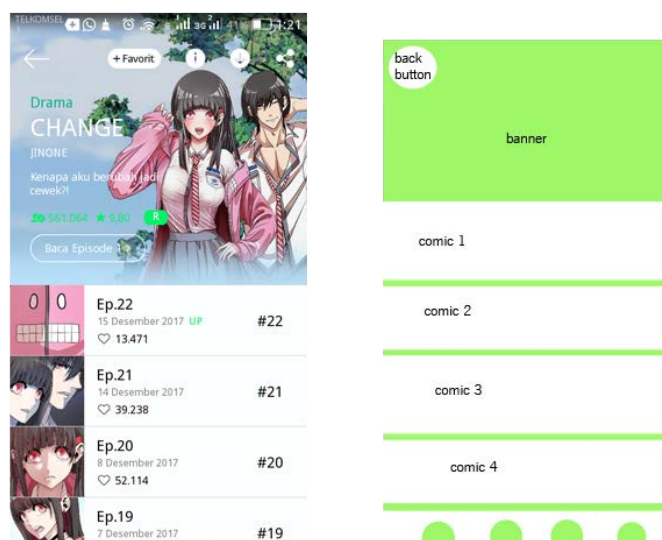
#### 2.2.4 Analisis UI/UX Design

Aplikasi komik gratis LINE Webtoon menavigasi user melalui UI dan kategorisasi komik melalui genre dan tampilan melalui *thumbnail* di menu utama. Breakdown menu utama aplikasi LINE Webtoon. Layout UI yang digunakan merupakan gabungan penggunaan daftar/list dan thumbnails. Banner utama menunjukkan variasi judul-judul komik baru, sedangkan di bawahnya terdapat list judul-judul komik lain. Di pojok kanan atas terdapat tombol khusus untuk melakukan pencarian komik. Menu statis yang terdapat di bawah aplikasi merupakan *quick access* yang dapat digunakan user untuk mengunjungi halaman menu selain langsung membaca komik.



Gambar 2. 24 Layout Halaman Utama Webtoon  
sumber: *webtoons.com*

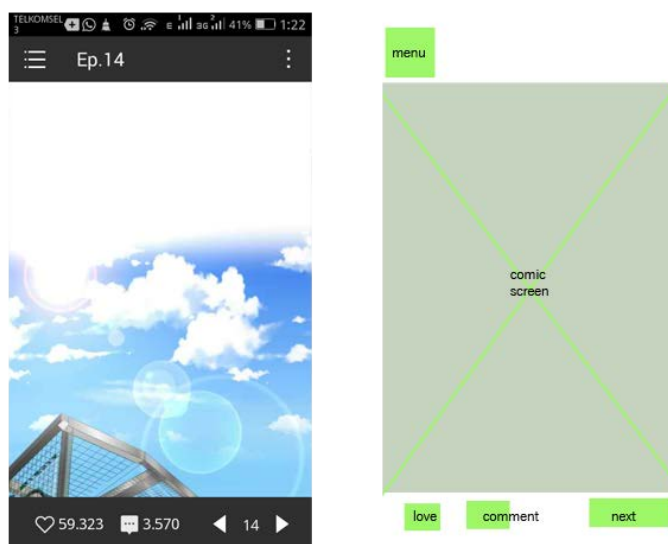
Ketika user telah memilih judul komik, user akan dihadapkan dengan layout halaman yang memungkinkan user memilih episode komik untuk dibaca. Terdapat banner yang berisi informasi tentang komik, seperti judul, genre, dan sinopsis. User dapat memilih episode yang akan dibaca melalui daftar yang ada di bawah *banner*.



Gambar 2. 25 Layout Episode dalam webtoon  
sumber: *webtoons.com*



Halaman komik dalam aplikasi ini dinavigasikan melalui gerakan scroll secara vertikal. Selain navigasi dalam halaman komik, user juga mampu mengakses menu dalam halaman komik melalui menu bar yang muncul dalam respon sentuh. Menu bar tersebut berisi beberapa tombol, yang berfungsi menavigasi episode (maju/mundur ke episode lain), memberikan komentar, atau memberikan *like*. Selain itu, user juga mampu memilih untuk kembali ke menu sebelumnya melalui tombol di pojok kiri atas. Tombol ini juga konsisten dengan letak tombol di menu untuk memilih episode komik. Hal ini memang karena secara default tombol untuk kembali ke menu sebelumnya diletakkan pada pojok kiri atas atau bawah.



Gambar 2. 26 Layout halaman komik  
sumber: *webtoons.com*

Secara *experience*, UI aplikasi LINE Webtoon sangat memudahkan pembaca untuk melakukan navigasi sesuai keinginan. Karena tombol yang tersedia pada halaman utama cukup banyak, terdapat *tray* yang memuat *icon* yang dapat memudahkan pembaca mengakses menu pilihannya dengan cepat. Pada dasarnya, *icon tray* tersebut memuat informasi yang hampir sama dengan tombol-tombol pada halaman utama, dengan pengecualian pada menu akses “Challenge” yang akan mengarahkan pembaca pada jendela Webtoon Challenge.

Pada *icon "More"*, pembaca diberikan opsi melalui *icon* untuk mengakses aplikasi berdasar genre, mencari judul, mencari komik populer, melakukan opsi pengaturan, dan menu *fan translation*. Namun, banyaknya menu pilihan dapat membuat user baru merasa *overwhelming*. Interaktivitas yang tidak seragam dan tidak terlalu adanya pembeda yang terlihat untuk membedakan komik yang memiliki interaktivitas lebih, seperti Chiller, Siren's lament, dll.

### **2.3 Kriteria Desain Komik**

Darisemua studi tersebut, diperoleh beberapa kriteria yang akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian, yaitu :

#### **1. Format**

*App-based online comic* yang menggunakan format halaman *vertical seamless scroll*.

#### **2. Genre**

Penggabungan genre fantasi, drama, dan aksi.

#### **3. Storyline**

Cerita yang akan diangkat berfokus pada cerita utama dalam Legenda Singo Ulung, yaitu konflik antar dua manusia sakti yang dikalahkan oleh sifat ksatria, sehingga berujung pada kedamaian dan ketentraman yang lebih menguntungkan lingkungan sekitar mereka. Cerita mengangkat sejarah dan nilai-nilai adat budaya Masyarakat Bondowoso kuno yang dipercaya merupakan hasil dari percampuran Suku Jawa dan Madura yang dilandasi sifat gotong royong dan toleransi. Untuk menggabungkan legenda dan kesenian tari yang populer, digunakan alur penceritaan campuran.

#### **4. Target Segmen**

Genre fantasi/aksi cocok untuk target pembaca remaja hingga dewasa awal (15-25 tahun).

#### **5. Konsep Komunikasi**

Nilai-nilai dalam Legenda Singo Ulung seperti nilai adat, kebiasaan, dan bahasa daerah dikomunikasikan dalam interaksi antar-karakter. Nilai-nilai yang bersifat benda disampaikan dalam bentuk unsur visual (hiasan, bentuk rumah, detail aksesoris)

#### **6. *Visual Style***

Visual style menggabungkan unsur Komik Jepang dan Korea, menggunakan pewarnaan dengan gaya *mediumdetailedcartoon* atau setara dengan gaya gambar Mantradeva.

#### **7. Desain Karakter**

Desain karakter dibuat mencerminkan Bondowoso melalui ragam hias dan aksesoris karakter.

#### **8. Paneling & Transisi**

Transisi antar panel dibuat menyesuaikan *pace* cerita antara adegan-adegan naratif dan aksi, tidak terbatas pada pace tertentu.

#### **9. Fitur**

Integrasi animasi dan *background music* dirasa perlu untuk meningkatkan *immersive feel* pada pembaca.

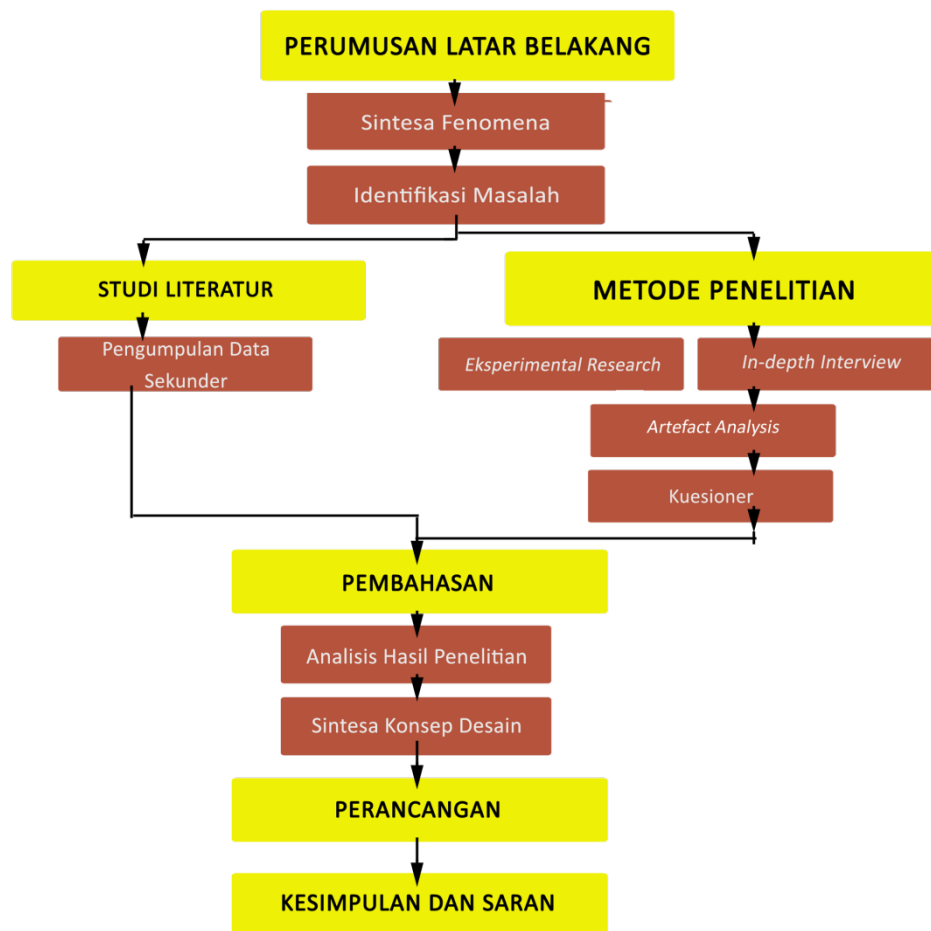
[halaman ini sengaja dikosongkan]

### BAB III

## METODE PENELITIAN

Perancangan ini berfokus pada cerita rakyat yang berdampak terhadap perkembangan budaya daerah Kabupaten Bondowoso. Karena itu, pendekatan riset yang dilakukan meliputi pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang meliputi *in-depth interview*, *artefact analysis*, *experimental research*, dan kuesioner.

### 3.1 Rancangan Penelitian



Bagan 1 1Rancangan Penelitian  
[sumber : dok. Pribadi]

## 3.2 Metode Penelitian

### 3.2.1 In-depth Interview

*In-depth interview* adalah metode penelitian kualitatif yang melibatkan wawancara secara intensif dengan jumlah responden terbatas untuk menggali perspektif responden terhadap sebuah peristiwa, ide, ataupun situasi (Boyce & Neale, 2006). Metode penelitian ini digunakan untuk menggali informasi mendalam tentang subjek desain yang diambil yang akan berpengaruh pada pendalaman konten dan pembuatan konsep. Hal ini dilakukan karena jumlah literatur yang membahas subjek desain tersebut sangat sulit untuk ditemukan.

#### 1. Protokol Pertanyaan *In-Depth Interview I*

Narasumber : Sugeng, S.Sn

Pekerjaan :Perwakilan DISPARPORAHUB Kabupaten Bondowoso,  
Kepala Padepokan Gema Buana

Lokasi : Padepokan Gema Buana,Desa Prajekan Kidul,  
Kecamatan Prajekan, Kabupaten Bondowoso

Tabel 3. 1 Protokol Pertanyaan *Depth-Interview I*  
sumber: dok. Pribadi

1 . Latar Belakang Masalah Terhadap Cerita Rakyat
<ul style="list-style-type: none"><li>- Bagaimana pandangan anda tentang sulitnya Legenda Singo Ulung untuk diakses masyarakat?</li><li>- Bagaimana pendapat mengenai globalisasi dan dampaknya terhadap cerita rakyat Legenda Singo Ulung di tengah-tengah masyarakat modern?</li><li>- Potensi cerita rakyat dalam era globalisasi, yaitu selain sebagai penanda peradaban suatu daerah, mengkomunikasikan nilai-nilai sejarah daerah asalnya, dan dampak-dampak lain, perannya sebagai konten cerita harus dipertahankan relevansinya melalui media-media baru menurut saya perlu. Bagaimana pendapat anda terhadap hal ini?</li><li>- Apakah ada usaha-usaha konservasi khusus dalam hal menjaga eksistensi cerita rakyat ini, ataupun integrasinya terhadap identitas Bondowoso itu sendiri, selain terus mempromosikan Ronteg Singo</li></ul>

Ulung sebagai budaya praktis?
<b>2. Legenda Singo Ulung Sebagai Referensi Konten</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sejarah Bondowoso secara umum [Cerita Babad Bondowoso, Singo Ulung, dan hubungannya secara faktual/sejarah/dll]</li> <li>- Waktu kemunculan cerita ini [pemukiman Bondowoso mula-mula]</li> <li>- Nilai yang termasuk dalam legenda tersebut [Sejarah, moral, mistisisme, dll]</li> <li>- Hubungan legenda dan penciptaan kesenian Singo Ulung sebagai kesenian lokal Kabupaten Bondowoso</li> <li>- <i>Input</i>/masukan terhadap konsep awal komik</li> </ul>

## 2. Protokol Pertanyaan *In-Depth Interview II*

Narasumber : Ahmad Sindhi

Pekerjaan :Kepala Divisi Singo Ulung Padepokan Seni Gema Buana

Lokasi : Padepokan Gema Buana,Desa Prajekan Kidul,  
Kecamatan Prajekan, Kabupaten Bondowoso

Tabel 3. 2 Protokol Pertanyaan *Depth-Interview II*  
sumber: dok. Pribadi

<b>1 .Latar Belakang Masalah</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah upacara bersih desa yang menggunakan Singo Ulung masih berlangsung?</li> <li>- Apakah iringan musik yang digunakan bersifat sakral atau memiliki unsur khusus?</li> <li>- Dalam kesenian Ronteg Singo Ulung, apa saja yang diwakili oleh karakter-karakter yang dipentaskan?</li> <li>- Bagaimana terjadinya proses regenerasi dalam kesenian ini?</li> <li>- Bagaimana pandangan anda tentang Tari Singo Ulung di kalangan masyarakat umum, baik di Bondowoso ataupun secara luas?</li> <li>- Bagaimana pendapat anda terhadap cerita rakyat Legenda Singo Ulung yang mendasari tari Singo Ulung?</li> <li>- Dalam terus mengembangkan tari ini, apakah ada usaha tertentu untuk menceritakan cerita rakyat ini?</li> <li>- Apakah cerita ini masih ada di lingkungan sekitar anda?</li> </ul>
<b>2. Draft Media Pelestarian Legenda Singo Ulung</b>

- Nilai yang termasuk dalam legenda tersebut [Sejarah, moral, mistisisme, dll]
- Hubungan legenda dan penciptaan kesenian Singo Ulung sebagai kesenian lokal Kabupaten Bondowoso
- *Input*/masukan terhadap draft perancangan
- Harapan terhadap hasil perancangan

### 3. Protokol Pertanyaan *In-Depth Interview* III

Narasumber : Is Yuniarto

Pekerjaan : Komikus Grand Legend Ramayana dan Garudayana

Media : Surat Elektronik

Tabel 3. 3 Protokol Pertanyaan *Depth-Interview* III  
sumber: dok. Pribadi

1 . Komik Berlatar Budaya
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hal apakah yang paling penting dalam membuat komik yang mengambil unsur budaya lokal Indonesia?</li> <li>- Bagaimana cara anda mengkomunikasikan nilai-nilai budaya dalam cerita pewayangan di dalam karya komik anda (GLR/Garudayana)?</li> <li>- Apa saja batasan-batasan dalam pembuatan komik yang mengangkat nilai pelestarian budaya? [Hal-hal yang dihindari/tidak disarankan]</li> <li>- Batasan apa yang harus diambil dalam modifikasi/modernisasi suatu cerita atau karakter?</li> <li>- Pendapat terhadap pelestarian cerita rakyat daerah melalui komik</li> </ul>
2. Draft Media Pelestarian Legenda Singo Ulung
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pandangan terhadap basis media komik digital dan potensi</li> <li>- <i>Input</i>/masukan terhadap konsep awal komik</li> <li>- Harapan terhadap hasil perancangan</li> </ul>

#### 3.2.2 Experimental Research

Riset eksperimental adalah penelitian yang mengutamakan eksperimen visual. Riset eksperimental digabungkan dalam *in-depth* interview sebagai topik utama dalam wawancara mendalam. Gabungan kedua metode penelitian dimaksudkan untuk merekam segala eksperimen visual dengan masukan, pengembangan, dan modifikasi subjek desain yang dirasa sesuai oleh



narasumber *in-depth interview*, dan juga bertujuan untuk menjaga nilai-nilai yang terkandung dalam Legenda Singo Ulung agar tidak hilang. Riset ini berpusat pada eksperimen dalam perancangan unsur-unsur dalam komik seperti *storyline*, *flashboard*, desain karakter yang didapat dari informasi dan data-data sekunder.

a. Draft *Storyline*

Draft cerita merupakan naskah awal cerita yang dibagi dalam tiga babak utama, menceritakan pengenalan tokoh Singo sebagai tokoh utama, konfliknya dengan Jasiman, dan resolusi permasalahan yang melibatkan terbentuknya awal mula Desa Blimbing.

b. *Flashboard*

*Flashboard* merupakan visualisasi dari *draft* cerita dalam bentuk rangkaian *key events*. Tujuan dari *flashboard* adalah sebagai panduan awal dalam membagi dan membabakkan cerita.

c. Desain Karakter

Desain karakter yang dibuat adalah gambaran kasar dari persepsi terhadap tokoh Singo Ulung dan Jasiman, dua tokoh utama dalam cerita ini.

### 3.2.3 Artefact Analysis

*Artefact analysis* atau analisis artefak dilakukan sebagai usaha untuk menggali informasi dari artefak ataupun benda-benda yang memiliki hubungan dengan subjek desain. Dalam desain, metode penelitian ini digunakan untuk memperdalam informasi dalam perancangan yang tidak bisa didapatkan secara langsung. Legenda Singo Ulung diwujudkan dalam bentuk kesenian daerah yang digunakan dalam dalam ritual bersih desa. Dalam upacara tersebut, rangkaian kesenian yang terdiri dari Tari Singo Ulung, Topeng Kona, dan Tari Tandha' Putri, berkembang menjadi kesenian daerah Bondowoso yang lebih modern dan menonjolkan sisi pertunjukkan.

Target Analisis : Kesenian Ronteg Singo Ulung, yang meliputi : Gerakan, alur cerita, aksesoris dan perlengkapan dalam pertunjukkan kesenian tari.

#### 3.2.4 Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu metode riset dalam perancangan yang dilakukan untuk mendapatkan data kuantitatif. Kuesioner yang diberikan bersifat *open and closed question* dan dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama merupakan kuesioner peminatan yang digunakan sebagai afirmasi hipotesa terhadap media komik digital sekaligus menyaring informasi dan pola hidup pembaca komik digital yang mampu menjadi bahan pertimbangan dalam proses perancangan. Tahap kedua merupakan tahap *testing* terhadap hasil perancangan visual yang telah dilakukan dan alternasi desain. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan masukan dari pembaca sebagai konsumen utama dalam perancangan. Diharapkan masukan-masukan yang diperoleh dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan dan pengembangan desain serta menjadikan semakin banyaknya pembaca potensial terhadap komik dan memberikan pengaruh positif dalam tujuan utama perancangan ini sebagai salah satu media pelestarian cerita rakyat.

Kuesioner yang diberikan bersifat *open and closed question*, berisi pertanyaan yang bertujuan untuk menggali *insight* terhadap komik digital dan pola penggunaannya, serta *platform* yang dapat digunakan untuk mendukung promosi serta memperluas jumlah pembaca potensial. Kuesioner bertujuan untuk mengetahui :

- Profil pengguna
- Frekuensi pemakaian *smartphone*
- Kebutuhan dalam aplikasi komik digital
- Kebutuhan dalam menganalisis konten
- Genre dan preferensi visual pembaca
- Preferensi merchandise dan rencana pengembangan

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 *In-Depth Interview***

*In-depth interview* dilakukan pada tiga narasumber, yaitu Sugeng sebagai perwakilan Dinas Pariwisata Bondowoso dan peneliti kesenian Singo Ulung; Ahmad Sindhi sebagai Ketua Divisi Singo Ulung di Padepokan Seni Gema Buana dan juga salah satu pendiri padepokan tersebut. Yang terakhir adalah Bapak H. Al Aziz sebagai pemangku adat upacara di Desa Blimbing. Wawancara pada narasumber-narasumber ini dilakukan untuk keperluan memperdalam pengetahuan terhadap subjek desain, menggali *insight* terkait konsep dan konten media perancangan, dan menjaga nilai-nilai budaya agar nilai pelestarian budaya tetap terjaga melalui konten cerita yang mampu dipertanggungjawabkan.

##### **1. *In-Depth Interview Terhadap Bapak Sugeng S.Sn***

*In-depth interview* yang dilakukan terhadap Bapak Sugeng selaku perwakilan Dinas Pariwisata dan peneliti seni tari Singo Ulung berfokus pada pandangan Pemkot Bondowoso, serta pendalaman subjek desain. Hasil wawancara terhadap Bapak Sugeng adalah sebagai berikut :

- Masih sedikitnya pihak yang mampu melestarikan cerita rakyat dalam bentuk-bentuk yang dapat dinikmati masyarakat luas karena sedikitnya SDM yang tersedia
- Masih dapat dilakukan pengembangan untuk memperkenalkan kesenian Singo Ulung, baik dari segi pengemasan, pemasaran, dan konsumsi publik
- Modernisasi dan modifikasi dapat dilakukan, asal tidak mengubah inti dan nilai cerita

- Diciptakannya media komik yang mengangkat Singo Ulung harus mampu menjadi media dokumentasi yang baik
- Konten cerita, yaitu Legenda Singo Ulung, dipaparkan dengan lengkap menurut pengamatan dan penelitian pribadi
- Nilai cerita yang ingin ditonjolkan dalam cerita adalah nilai gotong royong dan toleransi
- Penggunaan unsur-unsur daerah dari Bondowoso sebagai pelengkap visual. Misal, corak campuran Madura-Jawa, atau akulturasi budaya Jawa dan Madura merupakan salah satu poin penting dalam cerita.
- Penggunaan dialek atau aksen bahasa daerah Madura yang memiliki ciri khas
- Reiterasi Singo Ulung sebagai unsur seni budaya asli Bondowoso (tidak menyentuh cerita daerah lain)
- Mampu mempromosikan Bondowoso melalui elemen-elemen dalam cerita

## **2. *In-Depth Interview* terhadap Bapak Ahmad Sindhi**

Bapak Ahmad Sindhi adalah salah satu pendiri Padepokan Seni Gema Buana yang sekarang merupakan ketua divisi Singo Ulung. Wawancara terhadap beliau berfokus pada penggalian informasi terhadap Singo Ulung sebagai unsur upacara ritual bersih desa, unsur-unsur teknis dalam kesenian tersebut, hingga nilai-nilai yang dapat menjadi referensi-referensi dalam perancangan. Hasil wawancara adalah sebagai berikut :

- Kesenian ini pada awalnya bersifat sakral dan lokal pada Desa Blimbing, karena itu cerita dan legenda tersebut tidak banyak tersebar
- Sejak 1998, kesenian ini ditransformasi menjadi seni pertunjukkan, sehingga mulai diketahui masyarakat Bondowoso

- Modifikasi dari tari upacara menjadi tari pertunjukkan dilakukan pada aransemen musik, aksesoris, serta gerak dan pola lantai
- Kesenian Singo Ulung tidak hanya berfokus pada tokoh Mbah Singo, namun juga pengaruh baik yang diberikan pada penduduk sekitarnya, hal tersebut terlihat dari adanya Tari Ojung yang menggambarkan masyarakat biasa
- Pengenalan Singo Ulung melalui media lain dapat menjadi salah satu upaya pelestarian yang mampu membawa Singo Ulung lebih populer di luar Bondowoso
- Nilai sejarah Bondowoso harus dapat disajikan dan ditangkap dengan baik oleh pembaca

### **3. *In-Depth Interview* terhadap Bapak H. Al Aziz**

Sebagai budaya yang dijunjung tinggi di Desa Blimbing, terdapat orang yang bertugas untuk menjaga kekhidmatan dan kesucian upacara yang berlangsung setahun sekali pada Bulan Sya'ban. Bapak H. Al Aziz yang juga merupakan penari Topeng Kona tersebut menceritakan nilai-nilai sakral dalam upacara serta poin-poin yang dapat digunakan untuk memperkuat konten komik dalam perancangan. Hasil wawancara adalah sebagai berikut :

- Singo Ulung adalah sosok asli yang benar-benar dihormati oleh penduduk desa dan memberikan pengaruh dalam membentuk karakter penduduk Desa Blimbing selama lebih dari 525 tahun
- Hubungan Singo Ulung dan Desa Blimbing merupakan hubungan yang sangat sakral, setiap upacara yang dilakukan setahun sekali disambut sangat antusias oleh seluruh lapisan penduduk di Desa Blimbing, dan dilakukan dengan sangat sakral dan sangat memperhatikan setiap langkah-langkah upacara, dari persiapan hingga pelaksanaan

- Setiap properti tari merupakan warisan turun-temurun yang dikeramatkan, seperti topeng dan selendang tari untuk Topeng Kona
- Kesenian Singo Ulung merupakan *direct representation* bagi tokoh Singo Ulung, sedangkan Tandha' Putri merupakan representasi istri Singo. Tari Topeng Kona lebih bersifat netral, sebagai perlambangan sifat-sifat dari Singo
- Kesenian di desa ini tidak banyak berkembang, bersifat sangat sakral sesuai urutan dan tempat yang ditentukan

#### **4.1.2 Experimental Research**

*Experimental research* berfokus pada eksperimen perancangan konsep awal yang meliputi desain karakter dan *storyline*. Riset ini bertujuan untuk memvisualisasi data-data menjadi konsep kasar atau purwarupa yang diujikan sehingga masukan dan saran yang didapatkan dapat digunakan sebagai penyempurnaan konsep dalam perancangan ini. Hasil perancangan ini digunakan berdampingan dengan *in-depth interview* untuk mendapatkan input, koreksi, ataupun referensi dari para narasumber.

Beberapa konsep awal berupa desain karakter, *storyline*, dan *flashboard*, dikerjakan melalui referensi yang didapat dari beberapa sumber dengan kepentingan menciptakan pemikiran dan visualisasi kasar atas cerita yang akan dibentuk dalam perancangan ini:

##### **1. Sketsa Desain Karakter**

###### **• Karakter 1 – Singo Ulung**

Menurut hasil *in-depth interview*, Singo Ulung adalah seorang putra bangsawan berdarah Madura yang mencari ketenangan dengan tinggal di sebuah hutan perdikan di daerah dataran tinggi di Jawa Timur. Singo adalah seorang yang sakti mandraguna, memiliki kemampuan kanuragan yang tinggi, dan kemampuan bela diri yang hebat. Meskipun begitu, ia memiliki sifat yang sabar, berbudi tinggi, dan ksatria. Ia tidak segan menolong seseorang yang sedang

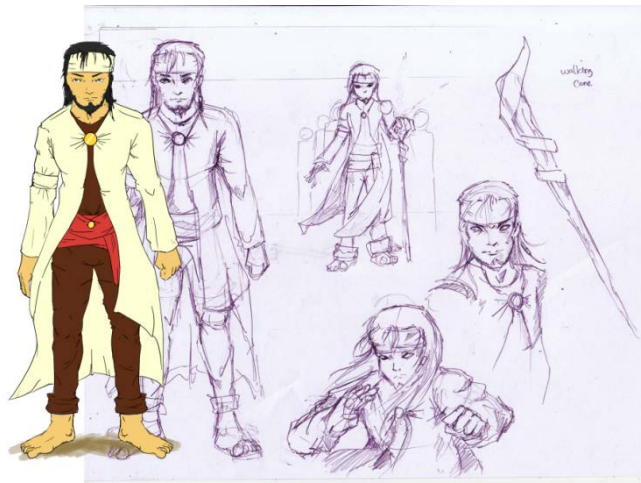
kesulitan. Sifat fisiknya yaitu tampan, memiliki postur fisik yang baik, tegap, dan cekatan. Dalam cerita ini, ia berperan sebagai protagonis dan tokoh utama.



Gambar 4. 1 Sketsa Desain Karakter Singo Ulung  
sumber : dok.Pribadi

- **Karakter 2 – Jasiman**

Sedangkan tokoh Jasiman adalah seorang tetua yang juga seorang pemuka agama. Bersama murid-muridnya, ia berniat untuk membangun sebuah pemukiman kecil di tengah sebuah hutan, dengan tujuan untuk menjauh dari konflik-konflik kerajaan yang tengah berlangsung. Jasiman adalah pribadi yang disegani oleh pengikutnya, memiliki kesaktian dan kekuatan yang besar. Ia juga seorang yang tegas dan berbudi luhur. Ia tidak segan untuk turun tangan membela keadilan. Meskipun ia ringan tangan, ia memiliki sifat besar hati dan ksatria. Ciri fisiknya adalah perawakan yang tegap dan berwajah sedikit keriput, Dalam cerita ini ia bersifat sebagai karakter antagonis yang kemudian berperan sebagai protagonis.



Gambar 4. 2Sketsa Desain Karakter Jasiman  
sumber : dok.Pribadi

## 2. *Storyline*

- **Premis**

Seorang sakti mandraguna bernama Singo Ulung yang menginginkan untuk hidup tenang dalam sebuah hutan terlibat dalam konflik dengan orang sakti lainnya yang bernama Jasiman akibat sebuah kesalahpahaman atas suatu daerah. Konflik tersebut akhirnya diakhiri oleh kemenangan Singo Ulung dan kebesaran hati Jasiman, sehingga mereka berkomitmen untuk bersama-sama menggunakan kekuatan mereka untuk menciptakan kebaikan bagi orang lain.

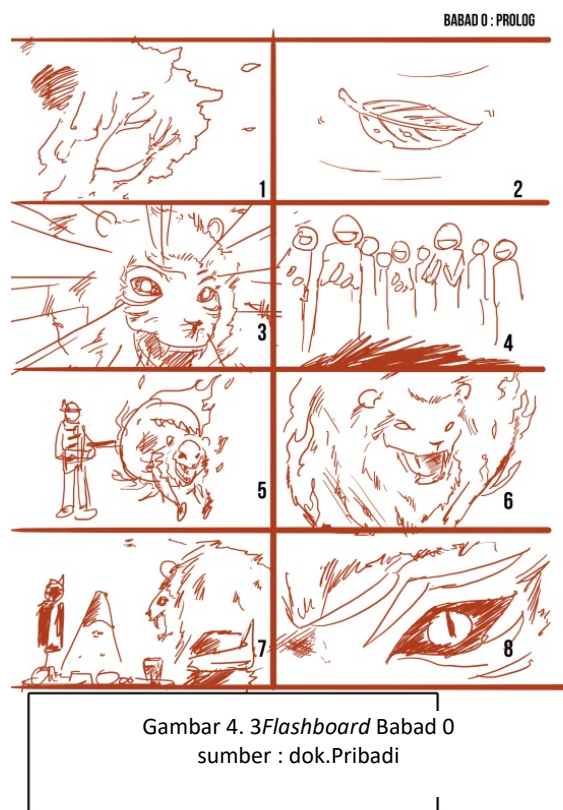
## 3. *Flashboard*

*Flashboard* adalah salah satu metode untuk memetakan cerita dalam bentuk ringkasan cerita berdasarkan poin-poin penting dalam cerita tersebut. Dibandingkan metode *storyboard*, metode ini lebih cepat untuk menentukan *key scenes* atau adegan kunci yang krusial bagi pembabakan cerita.



- **Babad 0 : Prolog**

Babad 0 bercerita sebagai prolog cerita, menggambarkan relevansi Singo Ulung terhadap Kota Bondowoso pada saat ini, serta perannya dalam upacara ritual di Desa Blimbing. Prolog mengedepankan eksposisi cerita melalui narasi yang memberikan informasi tentang Singo Ulung dan asal-usul Desa Blimbing.



Gambar 4. 3Flashboard Babad 0  
sumber : dok.Pribadi

- **Babad 1 : Pendetang**

Babad 1 menceritakan awal kisah ketika Singo Ulung tinggal di hutan kosong tersebut. Cerita diutamakan dalam eksposisi kehidupan Singo Ulung. Ketika ia merasa nyaman dalam kehidupannya, ia dikejutkan oleh sebuah pesan mistis yang membuatnya harus keluar dari hutan tersebut. Tidak disangka datanglah seorang misterius ke hutan tersebut



Gambar 4. 4Flashboard Babad 1  
sumber : dok.Pribadi

#### 4.1.3 Artefact Analysis

*Artefact Analysis* adalah suatu metode penelitian untuk mendapatkan informasi dari sumber yang bersifat benda. Metode ini digunakan karena subjek penelitian adalah sebuah cerita yang memiliki nilai-nilai historis yang terekam dalam bentuk kesenian praktis, sehingga dibutuhkan analisis terhadap artefak yang digunakan dalam kesenian tersebut.

Tari Singo Ulung merupakan suatu kesenian pertunjukkan yang berasal dari Desa Blimbing, Kecamatan Klabang, Kabupaten Bondowoso. Tarian ini berfungsi sebagai salah satu unsur upacara ritual bersih desa. Dalam upacara ini, tarian Singo Ulung merupakan sebuah unsur yang utama namun bukan sebuah unsur tunggal. Terdapat atraksi pertunjukkan lain seperti Topeng Kona, Tandha' Putri, dan juga Ojung. Rangkaian atraksi pertunjukkan yang dilakukan dalam upacara ini menceritakan tentang Juk Seng atau Singo Ulung dalam membangun Desa Blimbing serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat

sekitarnya. Upacara bersih desa yang dilaksanakan di Desa Blimbing tersebut berfungsi sebagai tolak bala dan sebagai simbol untuk melakukan ucapan syukur melalui konsep-konsep kepercayaan masyarakat. Selain itu, dipercaya jika dalam upacara tersebut tidak diadakan pementasan Singo Ulung, maka akan tertimpa musibah dan malapetaka. Hal ini terjadi pada 1992, dimana terjadi musibah banjir dan angin ribut disertai dengan kematian ternak.

Dalam upacara yang selalu dilakukan setahun sekali, pada tanggal 14-15 bulan 8 Sya'ban tersebut, seni pertunjukkan Singo Ulung dipentaskan dengan urutan pertunjukkan Singo Ulung, Topeng Kona, Tandha' Putri dan Ojung. Penyajian masing-masing tarian menyimbolkan tokoh Juk Seng, Jasiman, Jurati, dan murid-murid perguruan Jasiman. Penyajian seni pertunjukkan ini dianggap masih sederhana, karena pola lantai dan urutan serta ragam gerak yang tidak baku dan tidak banyak memiliki variasi (Sugeng, 1999).

- Singo Ulung

Pertunjukkan Singo Ulung mengisahkan penjelmaan Juk Seng dalam bentuk *sesingaan* yang bertugas melindungi Desa Blimbing dari bahaya dan memberkati hasil pertanian agar melimpah. Tarian ini dipentaskan oleh dua orang, yang berperan sebagai bagian depan dan belakang Singo. Urut-urutan gerak tari dalam pertunjukkan ini adalah :

Tabel 4. 1 Urutan Gerak tari Singo Ulung  
sumber : Sugeng (1999)

Gerakan	Makna Gerakan	Uraian Gerakan
Penghormatan Awal	Menghormat pada ibu bumi bapa angkasa untuk mendoakan hasil bumi milik penduduk	Gerakan duduk dengan menundukkan kepala.
Keliling	Meneliti atau memeriksa keadaan sekitar desa	Berjalan-jalan keliling area pertunjukkan
Duduk	Melakukan istirahat sebelum mulai bekerja	Kaki belakang duduk, sementara kaki depan berdiri

Tabel 4.1 Urutan Gerak tari Singo Ulung

sumber : Sugeng (1999)

		tegap. Singo melakukan gerakan <i>atole</i> (tolehan) ke kanan dan kiri
<i>Agiser</i> (Berdiri)	Singo bersemangat untuk memulai bekerja	<i>Agibas bulu</i> (mengibaskan bulu) pada posisi berdiri dengan pandangan lurus ke depan
Bergulung-gulung	Menggambarkan kesungguhan bekerja atau dikenal dengan istilah banting tulang	Singa melakukan gerak <i>koprol</i> (berguling) dengan gerakan bebas
Duduk di kursi	Melakukan istirahat sejenak setelah bekerja	Menaiki kursi secara terbalik, dengan kaki belakang bersila di kursi dan kaki depan bertengger diatas kursi. Melakukan ancang-ancang <i>aloncak</i> (melompat).
Naik ke meja	Mengintai musuh atau marabahaya	Naik ke atas meja, tidur telungkup, lalu <i>aloncak</i> yang dilanjutkan <i>koprol</i>
Penghormatan terakhir	Ucapan terima kasih atas kesuksesan yang dicapai sebagai bentuk syukur pada Tuhan	Duduk sembari <i>akurkur</i> (menggaruk) muka, lalu menghormat dengan posisi kaki belakang berdiri dan kaki depan dijulurkan lurus menyentuh lantai disebelah kiri dan kanan kepala.
Keluar	Pulang dan kembali ke rumah	Berdiri dan dilanjutkan jalan berkeliling lalu berputar meninggalkan area pertunjukkan.

- Topeng Kona

Topeng Kona adalah tari topeng yang menceritakan tokoh masyarakat yang dianggap menyimbolkan Jasiman, tetua desa pada saat pemerintahan Juk Seng. Sajian tarian ini sangat menyinggung hubungan antara Yang Maha Kuasa dengan hambanya melalui gerak tari, karena itu tarian ini lebih merepresntasikan Jasiman yang merupakan tetua desa dan pemuka agama. Tarian ini dipentaskan oleh satu orang yang menggunakan topeng. Urut-urutan gerak tari dalam pertunjukkan ini adalah :

Tabel 4. 2 Urutan Gerak Tari Topeng Kona  
sumber : Sugeng (1999)

Gerakan	Makna Gerakan	Uraian Gerakan
Langkah Delapan	Memberi salam atau <i>ngapora</i> (meminta ijin/permisi)	Maju sebanyak delapan langkah dengan gerakan tangan kanan berada di pinggang dan tangan kiri sejajar dengan pelipis diikuti tolehan ke kanan dan ke kiri sesuai langkah kaki, yang dilanjutkan mundur sebanyak delapan langkah.
<i>Tunggal/nungghal</i>	Mengarah pada satu tujuan, mengarahkan diri pada Yang Kuasa	Kaki kanan diangkat, ditekuk dan digetarkan. Tangan kanan membentuk siku di depan dada dan tangan kiri lurus ke samping kiri dan telapak dijulurkan ke bawah, dengan arah hadap lurus ke depan.

Tabel 4.2 Urutan Gerak Tari Topeng Kona

sumber : Sugeng (1999)

Siku/ <i>nyeko</i>	Bersiap-siap dengan waspada	Siku (kuda-kuda) samping kanan, dengan posisi kaki kanan sebagai kuda-kuda dan kaki kiri condong ke depan. Tangan kanan menyiku di pinggang dan tangan kiri ditarik lurus dan serong ke kiri dengan telapak tangan telungkup dan jari tengah menjulur ke bawah. Posisi badan menghadap depan dengan pandangan mata menghadap kanan. Dilanjutkan dengan kuda-kuda kiri dengan urutan yang sama namun sisi tangan berbeda.
<i>Nindeg/tendha'</i>	<i>Ngideri alam</i> (berjalan memperhatikan lingkungan)	Kaki kanan melangkah dengan posisi tangan kanan agak lurus dengan tangan telungkup, jari-jari lurus membentuk <i>boyo mangap</i> (jempol membuka sehingga tangan berbentuk seperti buaya dengan mulut terbuka) dan tangan kiri menyiku ke atas dan telapak tangan mengarah ke atas membentuk <i>boyo mangap</i> dengan kepala menoleh ke kanan. Dilanjutkan dengan langkah kaki kiri dengan urutan serupa namun berbeda sisi.

Tabel 4.2 Urutan Gerak Tari Topeng Kona

sumber : Sugeng (1999)

<i>Akopa'</i> (tepuk tangan)	<i>Ngoje'</i> atau mengusir marabahaya yang datang	Telapak kaki kanan serong arah kanan dengan lutut ditekuk dan tumit diangkat, telapak kaki kiri serong arah kiri dengan kaki tegak lurus. Kedua tangan membentuk siku dan melambai seperti bertepuk tangan.
<i>Te' Bhetang</i>	Meneliti keadaan sekitar	Melangkah dengan posisi kaki kanan ditekuk dan kaki kiri tegak lurus. Tangan membentuk siku dan telapak membentuk <i>boyo mangap</i> yang digerakkan seirama dengan langkah kaki secara bergantian.
<i>Tunggal/nungghal</i>	Mengarah pada satu tujuan, mengarahkan diri pada Yang Kuasa	Kaki kanan diangkat, ditekuk dan digetarkan, sementara kaki kiri lurus dengan telapak serong ke kiri. Tangan kanan membentuk siku di depan dada dan tangan kiri lurus ke samping kiri dan telapak dijulurkan ke bawah, dengan arah hadap lurus ke depan.
<i>Tengka' palem</i> (langkah pulang)	Berkeliling lalu berjalan pulang, menyimbolkan kembali pada Yang Kuasa	Melangkah diawali kaki kanan ke arah kanan lalu keluar dari area pertunjukkan.

- Tandha' Bini'

Atau dikenal dengan Tandha' Putri, adalah kesenian yang menggambarkan Jurati yang mendukung pekerjaan Juk Seng, dengan membawakan makanan. Dalam upacara ini, tarian ini disajikan oleh seorang pria dengan pakaian wanita, yaitu kebaya dan kerudung.

Urut-urutan gerakan tari ini adalah :

Tabel 4.3 Urutan Gerak Tari Tanda 'Putri  
sumber : Sugeng (1999)

Gerakan	Makna Gerakan	Uraian Gerakan
<i>Tindeg</i> <i>Lembean</i> (berjalan melambai)	Menuju hutan menemui Singo	Gerakan berjalan, kaki kanan melangkah diikuti tangan kanan kearah samping searah pinggang dengan tangan menghadap keluar membentuk <i>boyo mangap</i> , sedangkan tangan kiri menyiku menghadap atas dengan telapak menghadap ke atas membentuk <i>boyo mangap</i> . Dilanjutkan bergantian dengan langkah kaki kiri.
<i>Ngideri jalan</i> (jalan berkeliling)	Melihat-lihat keadaan sekeliling	Melakukan jalan keliling atau berputar dengan gerakan <i>tindeg lembean</i> .
<i>Adeg Kapai</i> (berdiri berkipas-kipas dan kidungan)	Beristirahat setelah melakukan perjalanan.	Berdiri tegak dan kaki lurus, menghadap ke depan, tangan kiri berkacak pinggang atau bebas sedangkan tangan kanan mengibas-ibaskan kain sampur ke arah depan sambil melantunkan kidung Madura.
<i>Ngideri palem</i> (langkah	Mengamati keadaan sekitar dan pulang	Berjalan berkeliling dengan gerak <i>tindeg lembean</i> dengan



Tabel 4.3 Urutan Gerak Tari Tanda 'Putri

sumber : Sugeng (1999)

berkeliling pulang)		memperhatikan sekitar lalu keluar dari area pertunjukkan.
------------------------	--	--

- Ojung

Diyakini sebagai perwujudan murid-murid perguruan Jasiman yang menunjukkan kemampuan kanuragan, sajian Ojung menampilkan dua orang pria yang saling mencambuk menggunakan ujung rotan. Urut-urutan gerakan tari ini adalah :

Tabel 4.4 Urutan Gerak Tari Ojung

sumber : Sugeng (1999)

Gerakan	Makna Gerakan	Uraian Gerakan
Kuda-kuda (persiapan)	Siap siaga untuk saling menyerang	Kaki kanan di depan menyiku dan kaki kiri di belakang sedikit menyiku menghadap depan. Kedua tangan memegang cambuk rotan yang diangkat ke atas kepala, dan saling berhadapan.
<i>Ngoje'</i>	Mengejar dan memburu lawan	Dengan tangan kanan memegang cambuk rotan, saling mengejar dan menyerang dengan sasaran punggung lawan.

Sejak 1999, terjadi perubahan dalam rangkaian kesenian Singo Ulung yang dipelopori oleh Bapak Sugeng. Bersama Bapak Ahmad Sindhi, kesenian Singo Ulung yang hanya digunakan dalam upacara dan dipentaskan secara lokal di Desa Blimbing ditransformasi menjadi tari pertunjukkan yang menggabungkan cerita dan konsep dengan macam gerakan-gerakan baru dan pola lantai yang lebih beragam yang dikenal dengan Ronteg Singo Ulung. Beberapa penambahan atau modifikasi dilakukan dalam gending dan karawitan pengiring tarian, jumlah penari, serta penambahan gerakan dan pola dalam tari. Hingga saat ini, kesenian ini masih berkembang di Padepokan Seni Gema Buana di Kecamatan Prajekan,

Bondowoso. Beberapa modifikasi yang dilakukan dalam Ronteg Singo Ulung, diantaranya :

- Penambahan jumlah Singo Ulung dari satu menjadi tiga, untuk lebih menguasai panggung serta menambah interaksi antar Singo Ulung, seperti gerakan saling berkelahi, standen dua hingga tiga (pola bertumpuk menyerupai piramid dengan Singo paling atas memasang kuda-kuda berdiri), atau susun tiga (pola bertumpuk tiga)
- Penambahan jumlah gerakan dan *obstacles* yang digunakan untuk menghibur atau mempertunjukkan kehebatan dan kelincahan pemain, seperti berdiri di atas tiang-tiang kayu atau melompati lingkaran berapi
- Penari Tandha' Putri merupakan perempuan dan bukan laki-laki dengan pakaian perempuan. Jumlah pemain ditambah menjadi lebih dari satu, bisa dua, tiga, lima, ataupun sepuluh, tergantung dari area pertunjukannya. Perubahan ini dilakukan sebagai perubahan estetika dan tidak mengubah cerita.
- Ojung dilakukan sebagai dasar koreografi tari dan dilakukan oleh penari dengan jumlah lebih dari dua, sesuai area pertunjukkan. Properti tidak digunakan untuk memukul lawan tetapi lebih kepada gerakan dan atraksi simbolis.
- Urutan pertunjukkan, dimana Singo Ulung dijadikan sajian terakhir, atau digabungkan dengan penari Ojung sebagai akhir sajian. Dalam hal ini, Singo Ulung tetap menjadi unsur utama (harus ada) karena menjadi ikon pertunjukkan ini, sehingga kombinasi dan urutan sajian tari dapat berubah, misal hanya Tari Ojung dan Tari Singo Ulung, atau Tari Topeng Kona dan Singo Ulung saja.

Dalam seni pertunjukkan, busana dan properti dalam sajian pertunjukkan memiliki peran untuk menunjukkan siapa yang diwakili oleh penyaji pertunjukkan tersebut. Seperti ditulis Sugeng ;

“Busana menunjukkan watak, karakter pada perwujudan yang terdapat pada pertunjukkan Singo Ulung, maka keserasian warna perlu diperhatikan, karena busana sangat mempengaruhi karakter tokoh yang dibawakannya (Sugeng, 1999).”

Karena itu, menganalisis bentuk dan warna busana dan properti yang didasari analisis terdahulu oleh Bapak Sugeng dapat digunakan untuk referensi lebih jauh dalam mendalami peran dan watak karakter masing-masing tokoh dalam Ronteg Singo Ulung tersebut :

### **1. Busana Tari Singo Ulung**

Seperti dikemukakan oleh Cassirer dalam Sugeng bahwa manusia sebagai *Animal Symbolicum*, yang berfikir, berperasaan, dan bersikap dengan ungkapan-ungkapan simbolis (Sugeng, 1999, hal. 24). Hal-hal simbolik tersebut menjadi acuan dasar pemaknaan busana Singo Ulung itu sendiri. Dalam Sugeng, pemaknaan wujud Singo atau singa selain dimaksudkan untuk mengenang tokoh Juk Seng sendiri, singa dianggap sebuah sosok yang menyimbolkan keagungan, kebijakan, dan kewibawaan serta memiliki kekuatan yang melebihi binatang lain (Sugeng, 1999, hal. 15). Simbol-simbol tersebut juga dituangkan dalam bentuk busana tari. Warna dominan putih pada bulu kepala singa, leher, tubuh, hingga kaki melambangkan kesucian Mbah Singo. Pada bagian tubuh, hanya telapak kaki saja yang berwarna hitam.

Desain topeng yang digunakan pada upacara pun memiliki arti tersendiri. Warna merah tua melambangkan sifat gagah dan berani, hitam melambangkan amarah, dan kuning melambangkan ksatria. Mata berwarna biru ke putih-putihan melambangkan keturunan darah biru. Hidung yang berbentuk seperti jambu melambangkan ketampanan. Garis-garis mata atas dan sebelah kanan dan kiri masing-masing berjumlah 8, serta kumis kanan dan kiri yang masing-masing berjumlah 14 melambangkan tanggal 14 bulan 8 Sya'ban yang merupakan tanggal

dilakukannya upacara bersih desa di Desa Blimbing. Topeng Singo modern kini hanya mengambil esensi visual seperti *leres* (garis wajah) dan kumis yang dibuat menyerupai wajah harimau tanpa mempertimbangkan esensi simbolik seperti jumlah garis dan pemilihan warna. Hal ini dilakukan karena bentuk kesenian ini sudah merupakan *show dance* dan bukan merupakan *ritual dance*.



Gambar 4.5 Topeng Singo Ulung  
sumber : dok. Pribadi

## 2. Busana Tari Topeng Kona

Topeng Kona adalah kesenian yang didasari dari artefak kuno di Desa Blimbing yang diyakini merupakan topeng yang pertama kali ditemukan di Desa Blimbing (Sugeng, 1999, hal. 13) Gerak sajian tari yang menjembatani manusia dengan Tuhan dianggap mewakili seorang Jasiman sebagai pemuka agama dari kademangan tersebut. Hiasan kepala yang tinggi menjulang menandakan bahwa manusia harus memiliki cita-cita tinggi dan bermanfaat. Hiasan kepala terdiri atas *kuluk gelung* dengan warna dasar hitam dengan motif *untu walang* dengan kombinasi warna kuning, rambut hitam panjang, sumping berwarna kuning, *koncer* (kuncir) berwarna selang-seling merah dan putih. Warna merah dan emas mewakili kekuasaan, wibawa dan kebijaksanaan (Swastika, Sumarno, & R., 2016).



Gambar 4. 6 Topeng Tari Topeng Kona  
sumber : dok.Pribadi

Secara umum, topeng yang digunakan dalam kesenian Topeng yang digunakan dalam kesenian tari tidak berbeda dengan topeng asli yang ada di Desa Blimbing. Topeng untuk ritual upacara Singo Ulung di Desa Blimbing memiliki detail lebih tinggi, terutama pada detail mahkota. Topeng memiliki warna dasar putih yang melambangkan kebajikan, dengan ukiran di atas berwarna kuning, memiliki alis berbentuk celurit berwarna hitam yang menggambarkan ketajaman indra dan kewaspadaan diri. Selain itu, terdapat kumis hitam pekat dan janggut berwarna hitam.



Gambar 4. 7 Properti Tari Topeng Kona  
sumber: dok. Pribadi

Busana tari Topeng Kona sangat kompleks, meliputi *kace* warna dasar hitam yang dihiasi bunga kuning yang ditutup dengan rompi berwarna dasar merah dan dihiasi bunga, *sampur* kalung, kelat bahu, serta *post decker*. Stagen dalam berwarna serta sabuk timang yang dihias dengan keris. Sabuk berfungsi sebagai pelindung manusia dari hawa nafsu dunia, yang dilengkapi oleh keris sebagai perlindungan fisik. Celana yang digunakan celana *komprang* (lebar) berwarna merah. Sampur yang diikat di pinggang melambangkan jati diri, atau melambangkan budaya, yang juga dilengkapi gongseng dan kaos kaki. Warna utama yang dapat terlihat adalah merah dan kuning terang.



Gambar 4. 8Busana *fullset* Tari Topeng Kona  
sumber : Dok. Pribadi

### 3. Busana Tari Tandha' Putri

Dalam kebutuhan upacara, busana tari ini lebih sederhana dibanding Topeng Kona dan Singo Ulung. Tarian ini merupakan simbolisasi sosok feminim dalam cerita yang dibawakan. Busana penari meliputi kain *sampur* yang digunakan untuk menutupi kepala penari hingga membentuk kerudung, kebaya, stagen dan jarit. Tari Tandha' Putri modern menggunakan kebaya seragam dan jarit serta stagen, sedangkan sampur tidak digunakan seperti kerudung, namun sebagai pendukung gerak tari.



Gambar 4. 9 Busana Tari Tandha' Putri  
sumber : Dok. Pribadi

#### 4. Busana Tari Ojung

Pada awalnya Ojung merepresentasikan tanding kanuragan antar dua pemain dengan saling mencambuk menggunakan ujung rotan, karena itu perlengkapannya hanya sebatas tutup kepala berupa peci hitam, sabuk dan celana panjang. Perkembangannya, ketika Ojung ditransformasi menjadi tarian, penari Ojung menggunakan *baju pesa'an*, baju berwarna hitam longgar yang digabungkan dengan kaos putih bergaris vertikal merah, serta menggunakan celana gambar dan dilengkapi *odheng*.



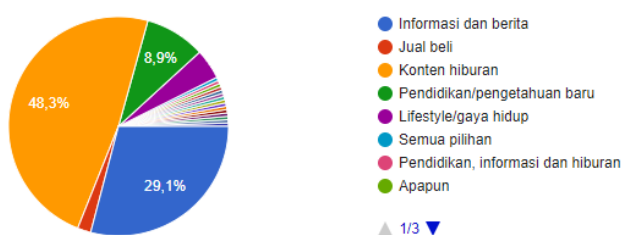
Gambar 4. 10 Busana Tari Ojung  
sumber : Dok. Pribadi

#### 4.1.4 Kuesioner

Kuesioner pertama digunakan untuk memetakan pola kebiasaan pembaca komik digital sekaligus mengumpulkan data-data preferensi awal *user* dalam menggunakan aplikasi tersebut. Sebanyak 203 responden berhasil didata, yang terdiri dari 74,4% perempuan dan 25,6% laki-laki. Usia mayoritas responden di antara 20-29 tahun (53,2%) dan 10-19 tahun (45,3%). Mayoritas responden merupakan lulusan SMA/MK/Sederajat (67,5%).

Responden rata-rata mengakses internet melalui *smartphone* dan komputer (73,4%) dengan waktu akses antara 1 hingga 8 jam sehari (56,7%) hingga 8-18 jam sehari (36%). Mayoritas responden (47,3%) menghabiskan 50.000 - 99.000,- per bulan untuk paket data internet, dan menggunakan aplikasi seperti Instagram, LINE, Youtube, atau Facebook untuk berbagai keperluan, seperti terhubung dengan informasi dan berita baru di sekitar mereka (29,1%) atau mencari pengetahuan baru (8,9%), namun mayoritas responden menggunakan akses internet untuk konten hiburan (48,3%).

Konten media apa yang anda cari melalui aplikasi tersebut?  
203 tanggapan

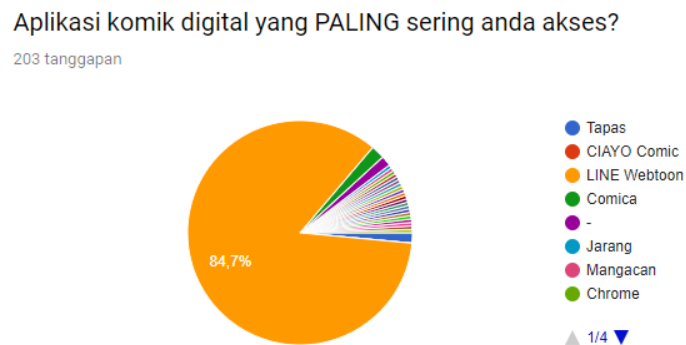


Gambar 4. 11Hasil Data Kuisisioner (Konten favorit)  
sumber : dok.Pribadi

Dalam mencari konten hiburan, pembaca akrab dengan komik digital karena 92,1% pernah membaca komik digital. Kebanyakan responden mengenal komik digital melalui LINE, Instagram, dan Facebook. Jika melalui aplikasi khusus



untuk membaca komik, LINE Webtoon merupakan pilihan pertama responden untuk mencari dan membaca komik digital. Dari hasil kuesioner, aplikasi LINE Webtoon sebagai aplikasi *platform* komik digital merupakan aplikasi yang terpopuler (84,7%), mengalahkan aplikasi komik seperti Tapas, Ciayo, atau Comica.



Gambar 4. 12 Hasil Data Kuisisioner (Aplikasi Komik Digital)



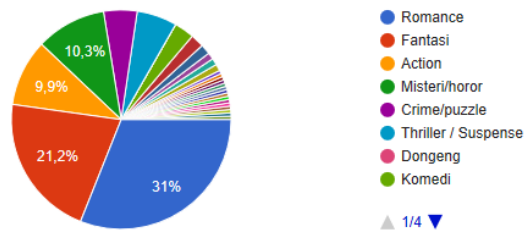
Gambar 4. 13 Hasil Data Kuisisioner (Frekuensi Akses)

sumber : dok.Pribadi  
sumber : dok.Pribadi

Dalam mengakses aplikasi komik digital, frekuensi penggunaan oleh mayoritas responden mengaksesnya sebanyak satu hingga lima kali dalam seminggu (36%), diikuti frekuensi akses setiap harinya (29,6%). Dalam satu sesi membaca, mayoritas responden menghabiskan kurang dari satu jam (59,7%), dan dalam seminggu, mayoritas memilih satu hingga tiga judul komik (46,2%).

Genre apa yang paling anda sukai dalam komik digital?

203 tanggapan

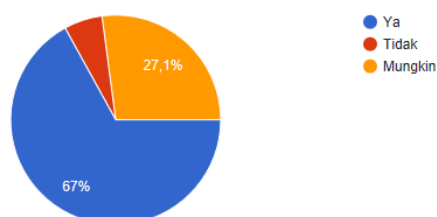


Gambar 4. 14 Hasil Data Kuisiomer (Genre Favorit)  
sumber : dok.Pribadi

Tiga genre komik terfavorit mayoritas responden adalah *romance*(31%), fantasi (21,2%), dan misteri (10,3%), yang diikuti beberapa genre lain seperti *action*, *crime*, atau *thriller*. Meskipun banyak terpapar oleh banyak judul dan genre komik, 44,8% responden mengaku tidak pernah membaca komik yang mengangkat cerita rakyat Nusantara, sedangkan 39,4% menjawab pernah dan 15,8% sisanya tidak yakin.

Apakah anda tertarik untuk membaca cerita-cerita rakyat Indonesia selain yang sudah sering diceritakan? (Sering diceritakan contohnya: Bawang Merah Bawang Putih, Sangkuriang, dll)

203 tanggapan

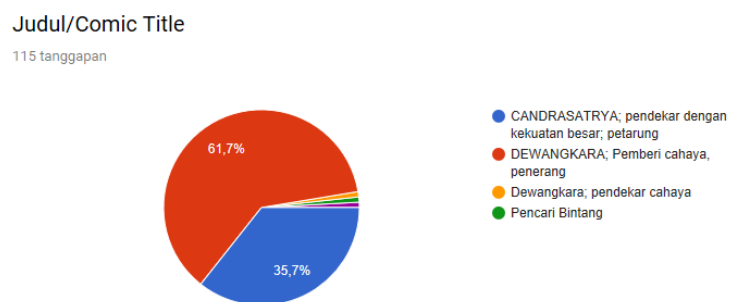


Gambar 4. 15 Hasil Data Kuisiomer (Minat terhadap Cerita Rakyat)  
sumber : dok.Pribadi

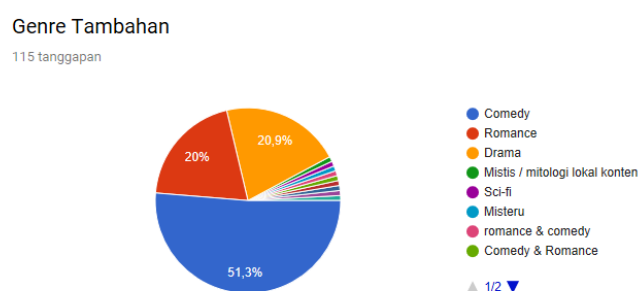
Meskipun begitu, 67% responden menyatakan minatnya untuk membaca komik yang mengangkat cerita-cerita rakyat. Bentuk adaptasi yang diinginkan responden antara lain, cerita yang mengedepankan aksi-aksi yang seru (32%),

berisi pengetahuan atau kepingan sejarah (31,5%), atau berisi pesan-pesan moral (23,6%). Hal tersebut menunjukkan selain menghibur, responden mengharapkan cerita yang memberikan pengetahuan terhadap budaya dan dapat memberikan pesan moral.

Kuesioner yang kedua merupakan kuesioner pengembangan dari preferensi responden dan dilakukan setelah proses desain dilakukan. Kuesioner ini diberikan untuk melibatkan pembaca komik sebagai salah satu *stakeholder* dan menampung masukan untuk pengembangan dan desain yang lebih baik. Beberapa hal penting yang menjadi pertanyaan kuesioner antara lain adalah pemilihan judul serta preferensi visual.



Gambar 4. 16Hasil Data Kuisisioner (Polling Judul)  
sumber : dok.Pribadi



Gambar 4. 17Hasil Data Kuisisioner (Preferensi Genre Tambahan)  
sumber : dok.Pribadi

Diantara dua judul komik yang diberikan sebagai alternatif, judul DEWANGKARA mendapat 61,7% respon dari CANDRASATRYA pada 35,7%. Selain

judul, mayoritas responden memilih komedi sebagai genre tambahan (51,3%) dalam penceritaan komik. Selain komedi, pembaca juga menginginkan *romance* (20%) dan drama (29,9%).

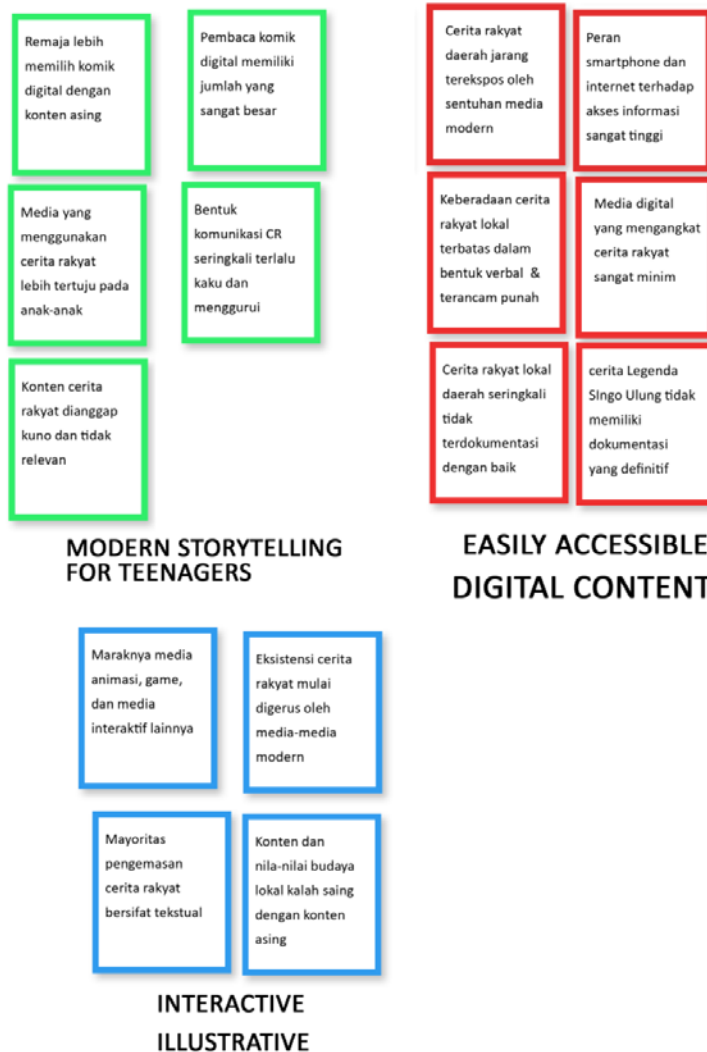
Selain diberikan pilihan untuk memilih judul dan genre tambahan yang tepat untuk komik, responden dapat memberikan input tentang preferensi visual dalam desain karakter dan penceritaan. Kuesioner memberikan tiga tokoh utama dalam cerita dan memberikan alternatif visual pada responden sesuai dengan ciri khas dan latar belakang karakter yang diberikan secara singkat.

Responden diberikan pilihan terhadap desain karakter Yura, Jaz, dan Bangsawan Tanpa Nama. Dari tiga alternatif di setiap desain, desain *default* menjadi pilihan mayoritas responden.

## **4.2 Formulasi Hasil Penelitian**

### **4.2.1 *Affinity Diagram***

Hasil analisis penelitian diproses melalui metode *affinity diagram* untuk mengelompokkan masalah dan kebutuhan *user* yang didapat dari penelitian sehingga didapatkan suatu pemecahan masalah dalam bentuk kata kunci dalam tiap-tiap kelompok. Terdapat tiga kelompok utama masalah yang saling berkaitan, sehingga didapatkan tiga kata kunci utama dalam penyelesaian masalah, yaitu penceritaan modern, mudah diakses, dan mampu bercerita secara ilustratif.



Bagan 4. 1Affinity Diagram  
sumber: dok. Pribadi

[halaman ini sengaja dikosongkan]

## **BAB V**

### **KONSEP DESAIN**

#### **5.1 Deskripsi Perancangan**

Perancangan komik digital Legenda Singo Ulung ini didasari oleh minimnya dokumentasi cerita rakyat Legenda Singo Ulung di Kabupaten Bondowoso dan menurunnya budaya mendongeng. Hal ini menyebabkan terancamnya salah satu produk kebudayaan Bondowoso. Kesenian yang mewakili cerita rakyat tersebut tidak dapat serta merta menceritakan dengan lengkap legenda tersebut. Untuk itu, dibutuhkan suatu media yang mampu menceritakan cerita rakyat tersebut secara modern dan dapat dinikmati banyak orang tanpa menghilangkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita tersebut. Jika hal tersebut dapat dilakukan, maka cerita rakyat ini, selain dapat terdokumentasi dan terjaga keberadaanya, juga dapat menjadi media yang mempromosikan Kabupaten Bondowoso dan kesenian-kesenian lokal Bondowoso lainnya yang belum banyak dikenal orang.

Pengambilan konsep desain dilakukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Data-data yang diperoleh dari *in-depth interview* dan *artefact analysis* digunakan untuk mensintesis konten dalam bentuk cerita dan narasi. Hasil dari sintesis konten divisualisasikan dalam riset eksperimental yang menghasilkan *draft* kasar yaitu desain karakter awal dan jalan cerita. Segala perbaikan, masukan, dan saran yang didapatkan dari riset eksperimental akan menjadi pertimbangan dalam pengambilan keputusan visual maupun formulasi konten cerita. Hasil kuesioner menentukan kebutuhan pengguna atau *user needs* yang berperan dalam pembentukan aplikasi komik digital.

## **5.2 Target Audiens**

### **5.2.1 Segmentasi Demografis**

Segmen perancangan ini bersifat uniseks, diperuntukkan bagi perempuan dan laki-laki dengan kriteria :

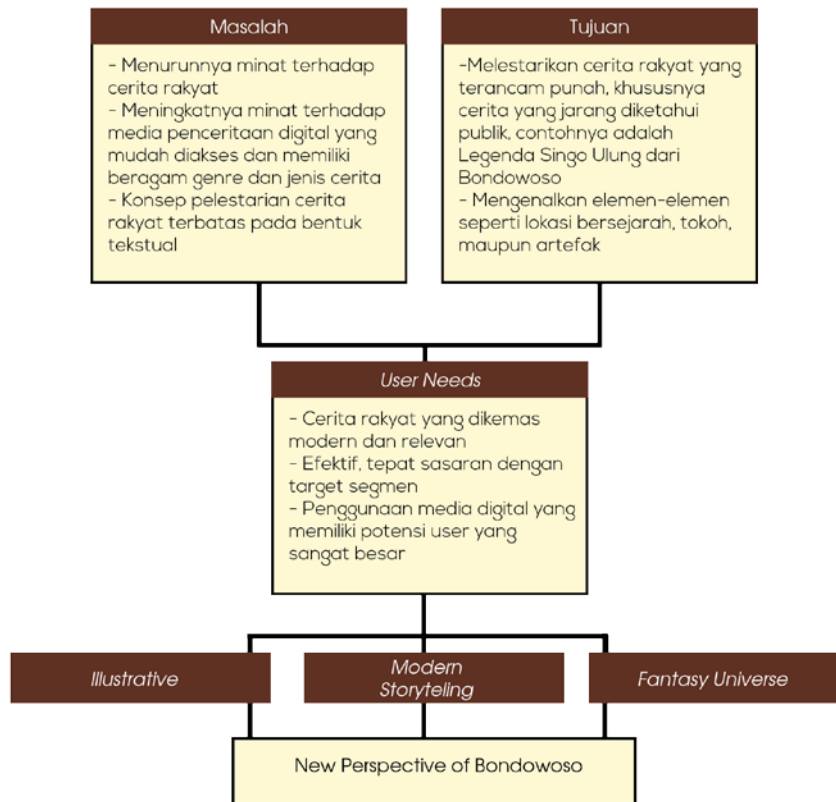
- Remaja (10-19 tahun) dan dewasa awal (20-29 tahun). Pemilihan usia remaja dan dewasa awal karena merupakan pasar utama, yaitu sebagai penikmat komik digital terbesar dan memiliki preferensi yang hampir mirip. Rentang usia target ideal 17-25 tahun.
- Tinggal di perkotaan/urban
- Daerah dengan akses internet yang lancar/terjangkau 3G hingga LTE

### **5.2.2 Segmentasi Psikografis**

- Memiliki *smartphone* dan fasih dalam mengakses aplikasi dan internet
- Memiliki ketertarikan terhadap budaya dan kekayaan alam lokal Indonesia
- Menyukai *storytelling* berbasis ilustrasi/komik
- Memiliki preferensi genre fantasi, romantis, aksi, atau gabungan ketiganya



### 5.3 Keyword



Bagan 5. 1Keyword  
sumber : dok.Pribadi

*“New Perspective of Bondowoso”* berarti sebuah sudut pandang yang baru dalam melihat Bondowoso, yang mewakili media komik digital yang digunakan. Konsep ini mengajak pembaca untuk mengunjungi Bondowoso melalui dunia fantasi dalam komik digital. Konsep ini diturunkan dari *user needs* utama yaitu penceritaan cerita rakyat Legenda Singo Ulung yang dinamis dan berkembang. Penceritaan yang dinamis melingkupi cerita yang ilustratif, yaitu mampu ditangkap secara estetik oleh pembaca, baik dari cara penyampaian hingga informasi-informasi di dalamnya; memiliki karakter-karakter dalam cerita rakyat yang digambarkan dan diceritakan ulang secara modern, memiliki perkembangan karakter yang baik, dan *relatable*; serta dunia fantasi, yang mewakili Bondowoso sebagai dunia yang memiliki banyak keunikan dan menawarkan tempat-tempat yang menarik serta mendukung baik dari sisi

penceritaan maupun eksplorasi visual, dan juga menimbulkan ketertarikan lebih terhadap Kabupaten Bondowoso yang sebenarnya.

## **5.4 Konsep Media**

Media yang dimaksud adalah *storytelling* berbasis visual berbentuk komik digital. Gaya visual komik mengadaptasi berbagai referensi, diantaranya studi-studi eksisting yang telah dilakukan. Visualisasi Mantradeva dan Chiller menjadi pertimbangan utama dalam perancangan, karena memiliki karakteristik yang ringan dan dapat mewakili karakteristik khusus dalam tiap tokoh, tempat, dan peristiwa. Selain itu, terdapat integrasi animasi dengan jenis *limited animation* atau animasi terbatas. Animasi ini dipandang lebih ringan, mudah dibuat, dan sesuai dengan karakter media yaitu komik *online*. Komik akan dikemas dalam bentuk aplikasi sehingga mudah untuk diakses serta didapatkan. Penggunaan aplikasi memungkinkan adanya interaksi melalui media sosial yang dapat digunakan untuk memperluas jangkauan pembaca komik ini.

## **5.5 Kriteria Desain**

### **5.5.1 Konsep Konten Komik**

Konten dalam komik mengambil cerita rakyat Legenda Singo Ulung sebagai basis utama sebagai rancangan cerita dengan jenis *alternate universe* (AU). Dalam studi eksisting yang telah dilakukan, baik komik *Mantradeva*, *7 Wonders*, dan juga *Tarung Legenda* menggunakan konsep AU sebagai pilar penceritaan utama. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan AU dapat memudahkan adanya pengembangan dan perubahan yang menjadikan cerita lebih kaya dan mampu diterima oleh pembaca.

Adaptasi secara AU dilakukan karena cerita rakyat ini juga ditampilkan dalam bentuk kesenian tari dengan mengikuti teori *transmedia storytelling*. *Transmedia storytelling*, seperti yang dikemukakan oleh Henry Jenkins, adalah suatu upaya dalam mengemas sebuah cerita dalam medium penyampaian yang berbeda-beda dan dapat dinikmati dalam tiap-tiap medium dengan media

*experience* yang berbeda pula. Untuk itu, konten cerita dalam komik diposisikan sebagai *prequel* dari cerita yang ditampilkan melalui kesenian tari. Untuk itu, konten cerita dalam komik diposisikan sebagai *prequel* dari cerita yang ditampilkan melalui kesenian tari.

Konsep AU yang digunakan mengadaptasi poin-poin utama dalam cerita rakyat Singo Ulung. Cerita rakyat yang dimaksud telah dikaji dan digali sehingga dapat diambil poin-poin yang dapat digunakan sebagai referensi dan acuan utama dalam menyusun cerita. Poin-poin tersebut adalah :

- Sosok Mbah Singo/Juk Seng/Singo Ulung dalam kehidupan masyarakat, kemampuan serta kelebihan spiritual, serta peran dan kehidupannya yang misterius,
- Tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita rakyat dan disimbolkan dalam kesenian tertentu; seperti Jasiman dan Jurati,
- Konflik antara Mbah Singo dan Jasiman,
- Desa Blimbing sebagai asal mula cerita rakyat,
- Kemenangan yang disimbolkan sebagai keadilan sosial; tidak menonjolkan keuntungan personal, namun lebih mengarah pada manfaat yang diterima oleh orang banyak.

Selain elemen-elemen dari cerita rakyat tersebut, penambahan dan pengembangan terhadap cerita juga memiliki basis, yaitu :

- Peristiwa bencana alam dan kerusakan desa yang melanda Desa Blimbing pada tahun 1992. Menurut penduduk Desa Blimbing, hal ini terjadi dikarenakan tidak diadakannya kesenian Singo Ulung pada saat ritual bersih desa.
- Pengembangan lokasi dan setting cerita yang mencakup Kabupaten Bondowoso; selain menegaskan bahwa kesenian Singo Ulung telah diakui sebagai milik Bondowoso, juga untuk mengenalkan kekayaan alam dan juga keragaman budaya Bondowoso melalui sudut pandang karakter dalam cerita.

#### 5.5.1.1 Sinopsis Plot

Berdasarkan konsep dan hasil penelitian, plot cerita akan menggunakan AU yang bersetting tempat di Kadipaten Bandawasa dengan gabungan unsur fiksi modern dan tradisional dalam setting waktu pada abad 13-15. Cerita akan disampaikan melalui sudut pandang seorang gadis bernama Yura. Sinopsis plot tersebut yaitu :

*“Sebuah kadipaten dikuasai oleh seorang penguasa ilmu hitam yang memerintah dengan tangan besi. Hancurnya desa serta keluarga menggerakkan hati **Yura**, untuk mencari artefak kuno bernama “**anuttamasimha**” yang diyakini mampu mengalahkan kegelapan dan membawa kembali cahaya kedamaian. Pencariannya membawanya bertemu **Jaz**, seorang ahli kanuragan yang sakti, serta seorang bangsawan **tanpa nama** yang lupa ingatan.”*

Dalam cerita ini, perjalanan karakter utama—Yura—dimulai dari kehilangan keluarga dan desanya, bertemu karakter-karakter yang menolongnya dalam perjalanannya, belajar tentang pengorbanan, hingga akhirnya mampu mengalahkan tokoh antagonis dalam cerita.

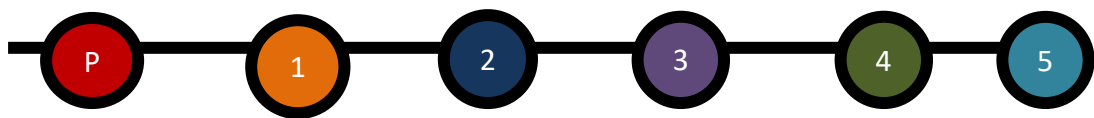
##### a) Genre

Genre utama yang digunakan adalah fantasi, sedangkan sub-genre yang digunakan adalah *romance* dan *action*. Genre ini digunakan karena mayoritas pembaca komik digital memilih *romance* sebagai genre terfavorit, yakni sebanyak 29,8%. Sebanyak 23,1% mengaku menyukai fantasi, campuran dua atau lebih genre, atau tidak bisa menentukan sama sekali. Gabungan genre fantasi dan *romance* dapat menarik pembaca yang menyukai salah satu genre atau kedua genre sekaligus.

##### b) Pembabakan Plot Cerita

Plot cerita utama dikembangkan dalam satu *chapter* prolog dan lima *chapter* utama. Masing-masing *chapter* utama akan berisi delapan episode dengan pengecualian *chapter* terakhir (5) yang berisi dua belas episode. Masing-masing episode akan berisi 30-40 halaman komik.

Pembabakan plot adalah sebagai berikut :



Bagan 5. 2Pembabakan Plot Utama  
sumber : dok.Pribadi

- **Chapter 0:**

**Prolog**

Sebuah kadipaten yang dikuasai oleh penyihir jahat. Kekuasaan sang penyihir yang semena-mena memaksa Yura untuk mencari pusaka untuk mengalahkan sang penyihir.

- **Chapter 1:**

**Pelarian**

Yura melarikan diri dari desanya dan bertemu dengan Jaz, tanpa disadari perjalanan Yura membawa petaka bagi desa tempat tinggal Jaz.

- **Chapter 2 :**

**Takdir**

Ketika Yura membantu Jaz melindungi sisa penduduk desanya, mereka menemukan pria aneh dengan pakaian bangsawan yang tidak mampu mengingat apa-apa.

- **Chapter 3:**

**Angkara**

Yura, Jaz, dan bangsawan tanpa nama menjelajahi hutan dan tempat-tempat mistis untuk mencari tujuan mereka masing-masing.

- **Chapter 4:**

**Kala**

Ingatan sang bangsawan tanpa nama kembali, membuka rahasia bahwa ia adalah sang pusaka '*anuttamasimha*'. Namun, ia memutuskan lari dari takdirnya, sehingga menghancurkan hati Yura.

- **Chapter 5:**

**Mardika**

Kekuatan *anuttamasimha* yang sangat besar sempat dikendalikan oleh sang penyihir hitam. Dengan peran Yura dan Jaz, serta bantuan dari Rangga, mereka mengembalikan kekuatan *anuttamasimha* untuk kebaikan dan mengalahkan sang penyihir.

#### **5.5.1.2 Sinopsis Per Episode**

**Chapter 0 : Prolog**

Plot Chapter : Sebuah kadipaten yang dikuasai oleh penyihir jahat. Kekuasaan sang penyihir yang semena-mena memaksa Yura untuk mencari pusaka untuk mengalahkan sang penyihir dan membalaskan dendamnya.

**Chapter 1 : Pelarian**

Plot Chapter : Desa Blimbing yang dulunya tentram hancur setelah adanya penyakit misterius yang membuat penduduk menjadi agresif. Yura pun melarikan diri dari desanya dan bertemu dengan Jaz, tanpa disadari perjalanan Yura membawa petaka bagi desa tempat tinggal Jaz.

Plot Episode :

- Episode 1

- Yura lari dari kehancuran desanya, membawa peti keramat dari orangtuanya yang berisi informasi tentang pusaka
- Episode 2
  - Kelelahan dan pingsan, Yura diselamatkan di sebuah desa lain. Disana ia bertemu dengan Jaz
- Episode 3
  - Jaz membawa Yura menemui ayahnya untuk membicarakan tentang kehancuran desa Yura serta peti yang tersegel
- Episode 4
  - Peti berhasil terbuka, berisi informasi penting tentang pusaka yang kuat bernama *anuttamasimha*.
- Episode 5
  - Yura ingin mencoba pulang, tapi terlalu berbahaya, Jaz dan ayahnya memberi tahu tentang betapa kuatnya pusaka tersebut, dan bahwa mereka juga mencari pusaka tersebut
- Episode 6
  - Ditengah pembicaraan terjadi penyerangan pada desa Jaz. Jaz disuruh untuk menyelamatkan Yura keluar dari desa
- Episode 7
  - Yura terpaksa kabur, meskipun ia lebih memilih untuk tinggal (demi membalas budi)
- Episode 8
  - Yura dan Jaz akhirnya memutuskan kembali, namun serangan berhenti setelah terjadi kilatan cahaya misterius di dalam hutan.

## **Chapter 2 : Takdir**

Plot Chapter : Ketika Yura membantu Jaz melindungi sisa penduduk desanya, mereka menemukan pria aneh dengan pakaian bangsawan yang tidak mampu mengingat apa-apa, bahkan namanya sendiri.

Plot Episode :

- Episode 1
  - Jaz dan Yura membantu menyelamatkan sisa penduduk yang terkena serangan, mereka masuk ke hutan untuk mencari penduduk yang bersembunyi dari serangan

- Episode 2
  - Tidak sengaja menemukan markas para makhluk mistis, Yura dan Jaz berjuang membebaskan beberapa penduduk dan murid perguruan ayahnya
- Episode 3
  - Lebih jauh dalam hutan terdapat beberapa warga yang tak sadarkan diri, salah satunya terlihat berpakaian bangsawan dan terluka sangat berat
- Episode 4
  - Yura dan Jaz membangun *shelter* dan merawat warga yang terluka. Jaz memperingati Yura bahwa bangsawan yang mereka temukan memiliki aura yang aneh.
- Episode 5
  - Ketika Jaz dan murid padepokan lainnya memulangkan warga kembali ke desa, Yura yang sedang mencari tanaman obat diserang dan diselamatkan seseorang misterius
- Episode 6
  - Penyelamat misterius tersebut adalah bangsawan yang mereka temukan, mengalami cedera berat yang mengakibatkan lupa ingatan akan diri dan sekitarnya, namun ia masih bisa merasakan aura makhluk mistis dan benda-benda berkekuatan gaib
- Episode 7
  - Jaz curiga terhadap bangsawan tanpa nama tersebut, terlebih ketika ia akan mengikuti Yura untuk mencari pusaka yang hilang tersebut
- Episode 8
  - Yura, Jaz, dan tanpa nama terpaksa berada dalam satu tim yang sama dengan tujuan yang berbeda-beda. Jaz menyerahkan penduduk pada murid-murid padepokan ayahnya



### **Chapter 3 : Angkara**

Plot Chapter : Yura, Jaz, dan bangsawan tanpa nama menjelajahi hutan dan tempat-tempat mistis untuk mencari tujuan mereka masing-masing. Yura mendapatkan sekutu dalam mencari pusaka tersebut, sang bangsawan tanpa nama mencari jati dirinya melalui aura-aura gaib, sedangkan Jaz menaruh kecurigaan pada sang bangsawan.

Plot Episode :

- Episode 1
  - Sang ahli sihir hitam terus menerus mencari keberadaan pusaka dengan menyerang desa-desa. Di lain sisi, tim Yura memasuki hutan
- Episode 2
  - Mereka dikepung dan diserang macan hutan, namun sang bangsawan mampu melepaskan mereka
- Episode 3
  - Jaz semakin tidak percaya terhadap sang bangsawan. Dalam perjalanan mereka menemui tebing dan harus memutar melewati desa yang tinggal arang
- Episode 4
  - Sang bangsawan merasakan energi negatif, sementara ia berusaha mengingat, terjadi gempa yang memisahkan Jaz dan meninggalkan Yura bersama sang bangsawan
- Episode 5
  - Mereka menemukan susunan batu portal mistis. Yura dan bangsawan yang terperangkap bersama bertahan dari serangan alam dan monster yang datang
- Episode 6

- Mereka bekerja sama mengalahkan dan menutup portal tersebut.
- Episode 7
  - Sang bangsawan merasa mengingat sesuatu, mencoba memimpin perjalanan, tapi Jaz tidak percaya, hingga mereka menemukan cara untuk mengaktifkan portal tersebut
- Episode 8
  - Mereka berhasil *teleport*, namun mereka muncul di tengah-tengah hutan. Si tanpa nama yang mencoba membuktikan kebenaran instingnya terperosok dan jatuh ke tebing...

#### **Chapter 4 : Kala**

Plot Chapter : Melalui berbagai rintangan dan masalah, ingatan sang bangsawan tanpa nama kembali, membuka rahasia bahwa ia adalah sang pusaka '*anuttamasimha*'. Namun, ia memutuskan lari dari takdirnya, sehingga menghancurkan hati Yura.

Plot Episode :

- Episode 1
  - Jaz dan Yura menyelamatkan sang bangsawan. Ternyata mereka sampai di sebuah air terjun kembar. Jaz merasakan hawa negatif mengelilingi tempat tersebut.
- Episode 2
  - Ketika mereka mencari-cari pusaka apa yang tersimpan di air terjun tersebut, sang bangsawan menghilang. Muncullah sosok Dewi Rengganis yang marah atas kedatangan mereka.
- Episode 3
  - Yura dan Jaz bertahan menghadapi Dewi Rengganis dan sang bangsawan yang telah dikendalikan Dewi Rengganis.
- Episode 4

- Mereka berhasil mengalahkan sang Dewi, namun terjadi konflik antara mempercayai sang bangsawan atau tidak. Mereka kembali mempertanyakan tujuan masing-masing.
- Episode 5
  - Ketika mereka sampai di sebuah kota yang cukup besar, mereka diincar oleh Rangga, seorang walikota. Ia tertarik akan aura misterius dari bangsawan tanpa nama
- Episode 6
  - Mereka menghadapi sebuah ujian oleh Rangga, dimana mereka akan menghadapi masa lalu mereka masing-masing.
- Episode 7
  - Sang bangsawan yang mendapatkan kembali memorinya terkejut akan fakta bahwa dirinya adalah sang *anuttamasimha*. Kekuatannya meningkat berkali lipat dan menghancurkan istana Rangga.
- Episode 8
  - Rangga, Jaz, dan Yura *shock* karena apa yang mereka cari selama ini ada di dekat mereka dan kini menghilang.

## **Chapter 5 : Mardika**

Plot Chapter : Kekuatan *anuttamasimha* yang sangat besar sempat dikendalikan oleh sang penyihir hitam. Dengan peran Yura dan Jaz, serta bantuan dari Rangga, mereka mengembalikan kekuatan *anuttamasimha* untuk kebaikan dan mengalahkan sang penyihir.

Plot Episode :

- Episode 1
  - Konflik emosional yang dialami Yura dan kebenaran firasat Jaz membuat mereka terpecah. Yura memutuskan untuk menghadapi

Kalabanda, dalam misi bunuh diri. Jaz tidak sanggup mencegahnya.

- Episode 2
  - Ranga dan Jaz terlibat dalam suatu pertengkaran sengit, yang membuka rahasia bahwa Ranga juga mencari pusaka tersebut, karena Kalabanda telah menghancurkan sebagian besar wilayahnya. Jaz pergi dengan marah.
- Episode 3
  - Sang bangsawan, yang memanggil dirinya Singo, berada jauh di suatu hutan yang gelap. Ia diperdaya oleh bisikan Kalabanda
- Episode 4
  - Yura, dalam perjalanannya memasuki hutan, menemukan jejak Singo dan Kalabanda, namun ia dihadang oleh banyak *demons*. Jaz, di tempat lain, berusaha mencari Singo melalui hutan penuh serangga.
- Episode 5
  - Dalam kegelapan hutan Singo mempertanyakan perjalanannya, dan Kalabanda memanfaatkannya untuk mengikuti kemauannya.
- Episode 6
  - Yura berhasil bertahan menggunakan akalinya hingga akhirnya sepasukan perang datang dan menyelamatkannya. Ranga menguatkan Yura bahwa ia tidak perlu berjuang sendiri.
- Episode 7
  - Di sisi lain, Jaz yang mencari Singo menemukan Singo dalam keadaan yang berbeda. Jaz merasakan aura jahat di sekitar Singo, meskipun Singo tidak menggubris hal tersebut. Keduanya terlibat dalam pertarungan.
- Episode 8

- Rangga dan Yura serta beberapa pasukan berkudanya berencana mengepung Desa Blimbing, tempat kekuasaan utama Kalabanda. Mereka berhadapan dengan pasukan sang penyihir.
- Episode 9
  - Pertarungan Jaz dan Singo terlihat seimbang, hingga akhirnya Singo menemukan titik lemah Jaz. Ia lalu memutuskan menyerang pasukan Rangga.
- Episode 10
  - Gabungan kekuatan Singo dan penyihir tersebut mendapatkan perlawanan dari Yura, yang berhasil menyadarkan Singo. Penyihir tersebut *malih rupa* menjadi *ultimate form*.
- Episode 11
  - Dengan kekuatan Singo, Jaz, dan Yura, Kalabanda berhasil dikalahkan, namun ternyata tidak bisa dibunuh secara permanen. Singo mengerahkan kekuatannya pada pusaka Yura dan Jaz, meneygel Kalabanda dalam bumi dan langit
- Episode 12
  - Kehancuran sang penyihir disambut lega oleh banyak penduduk. Desa –desa yang hancur kemudian dibangun kembali atas asas gotong royong. Penduduk desa yang baru menghargai jasa-jasa Yura, Singo, dan Jaz.

#### 5.5.1.3 Konsep Cerita

- Chapter 0 – Episode 0 : Prolog

##### **Sinopsis**

*Sebuah kadipaten yang tenang, damai, dan tentram merasakan penderitaan dan kesukaran akibat datangnya seorang ahli sihir hitam yang perlahan-lahan menekan para penduduk untuk bertekuk lutut dibawah kuasa penyihir tersebut. Siapa saja yang membangkang dan melawan, akan*

*dibumihanguskan, sebagai simbol betapa kuatnya sang penyihir. Kekuasaan yang semena-mena tersebut merenggut kehidupan keluarga Yura. Untuk itu, Yura bertekad untuk mendapatkan pusaka 'anuttamasimha', sebuah pusaka yang diyakini sangat kuat, untuk mengalahkan sang penyihir dan membalaskan dendamnya.*

### **Skenario**

1. Halaman dimulai dengan halaman kosong warna hitam dan narasi sebagai penanda dimulainya cerita.

Narasi : Alkisah...

Narasi : Tersebutlah suatu Kadipaten...

2. **Panel1** :Peta kuno yang menggambarkan sebuah lokasi sebuah Kadipaten. Kadipaten dalam peta menggambarkan peta Kabupaten Bondowoso.

Narasi : “Kadipaten yang damai...”

**Panel 2** : Matahari yang bersinar cerah dengan sedikit awan. Terlihat pohon di sisi samping panel.

3. **Panel 3** :*[Panoramic Shot]* Seorang petani berumur kisaran 30-40 tahun sedang memacul ladangnya. Terlihat gunung berwarna biru kehijauan di kejauhan.

Narasi : “Kaya akan hasil bumi dan ladang...”

**Panel 4** : Seorang penebang kayu dengan jambang dan kapak di bahunya sedang berada dalam sebuah hutan. *[Panel fades out]*

Narasi : “Dan hasil hutan yang melimpah...”

4. Narasi : “Tapi...”

**Panel 5** : [Fish Eye shot]Pemandangan langit yang gelap,awan gelap dan petir menyambar.

Narasi : “Keindahan tersebut tidak berlangsung lama.”

**Panel 6** : [Extreme Close Up] Sesosok makhluk dalam bayangan dengan mata merah muncul, perlambangan datangnya tokoh antagonis. [Panel *fades out*]

5. **Panel 7** : [Zoom out, borderless] Mahkluk bermata merah tersebut berdiri di depan bayangan lebih banyak makhluk dengan mata merah. Sosok tersebut berada dalam bayangan, dengan hanya matanya dan fitur tubuhnya yang sedikit terlihat.

Narasi : “Seorang ahli sihir hitam dan pasukan kegelapannya datang dan merenggut seluruh keindahan kadipaten tersebut.”

**Panel 8** : Peta kadipaten dalam [panel 1] terlihat sedikit tertutup dengan awan gelap berwarna ungu, yang menandakan pengaruh dari sang penyihir terhadap kadipaten tersebut.

6. Narasi : “Dengan cepat, ia berkuasa atas penduduk di kadipaten ini,”

**Panel 9** : Seorang kepala desa dengan usia 50-60 tahun dan beberapa penduduk di belakangnya berlutut kepada sesosok bayangan di arah kanan (partial off-screen). Background menunjukkan api dan sisa-sisa rumah yang terbakar dan pepohonan.

Narasi : “...membuat penduduk bertekuk lutut atas kekuatannya.”

7. **Panel 10** : Menunjukkan hasil jarahan sang penyihir dalam bentuk harta, emas, permata, pusaka, dan hal-hal lain.

Narasi : “Dan siapa saja yang berniat untuk melawan kehendak sang penyihir tersebut...”

**Panel 11** : [Panel fades in] [Extreme close-up] Wajah sang penyihir sebagai tokoh antagonis utama. Eksposisi karakter untuk memperkenalkan pembaca terhadap sosok antagonis utama.

**Panel 12** : [Zoom out, medium shot] Karakter penyihir terduduk, dengan raut wajah menikmati hasil pekerjaan kotornya. Ia terlihat puas.

Narasi : “...akan lebur dengan amarah sang penyihir...”

8. **Panel 13** : Terlihat 5-7 rumah dalam keadaan terbakar hebat.

Narasi : “...dan hal itu juga terjadi”

“...pada desa dan keluargaku.”

[Panel fades out] Warna merah dari api perlahan menghilang.

[Panel fades in] Digantikan warna biru langit.

**Panel 14** : [Small panel] langit yang cerah, burung-burung terlihat terbang dengan damai.

Narasi : “Dengan tulisan kuno yang orang tuaku berikan pada saat terakhir mereka,”

9. Narasi : “Aku mencari sebuah pusaka yang diyakini mampu mengalahkan kegelapan”

**Panel 15** : [Long shot] Sesosok wanita muda (tokoh utama) berdiri diatas sebuah tebing menghadap ke langit. Tebing tersebut ditumbuhi rerumputan liar dan beberapa pepohonan.

Narasi : “Dan mampu mengembalikan cahaya kehidupan.”

**Panel 16** : [Close up half-face] Eksposisi fitur karakter utama. Sebagai penekanan siapa sebenarnya karakter utama dalam cerita ini.



Narasi : “Sebuah pusaka kuno bernama...”

10. **Panel 17** : [Splash] Karakter utama berada dibawah bayangan sebuah lambang mata yang dikelilingi teks dalam aksara Jawa campuran.

Narasi : “pusaka Anuttamasimha!”

- Chapter 1 – Episode 1 : Bayangan

### **Sinopsis**

*“Hari berlalu seperti biasa di Desa Sumber Waringin. Angin berhembus sepoi-sepoi, masyarakat beraktifitas, namun sepertinya hanya sepasang suami istri yang mengkhawatirkan hal-hal yang terjadi ketika matahari terbenam di barat. Mereka adalah Tjipto dan Nara, sebuah keluarga kecil dengan satu anak perempuan, Yura. Tjipto dan Nara mengkhawatirkan keadaan kadipaten yang tidak tenang dengan adanya Kalabanda, seorang ahli hitam yang kini menguasai sebagian kecil dari kadipaten. Tjipto percaya, bahwa cepat atau lambat, penyihir itu akan mencapai desanya.*

*Untuk itu, Tjipto berkutat dengan buku-buku kuno tentang sebuah pusaka yang dipercaya sangat kuat. Tak lama, terdengar pintu diketuk. Basir, sang kepala desa tiba-tiba meminta Tjipto untuk menyerahkan diri.*

*Sementara itu, Yura tengah dalam perjalanan pulang setelah mencari kayu bakar. Ketika matahari mulai terbenam, ia terkejut ketika rumahnya kini menjadi porak poranda. Tjipto dan Nara mengungsikan Yura dengan membawa peti kecil. Yura yang tidak tahu menahu hanya bertahan sebisanya. Ketika malam mulai pekat, kehadiran para tuyul dan genderuwo meluluh lantakkan desa. Tjipto memilih tinggal dan memberi kesempatan Yura dan istrinya untuk kabur. Nara memberi tahu bahwa penyihir tersebut akan menginginkan informasi tentang pusaka di dalam peti tersebut. Setelah*

*Nara menyegel peti tersebut, tiba-tiba tangan raksasa genderuwo menyeruak dan merenggut Nara. Yura terpaksa meninggalkan ibunya dan lari jauh ke dalam hutan. Yura mampu bertahan dari serangan tuyul dan genderuwo di hutan tersebut.*

*Lelah berlari dan terluka, Yura mulai kehilangan kesadaran. Namun sebelum ia benar-benar pingsan, sosok bertopeng menyelamatkan dirinya...”*

### **Skenario**

1. Halaman dimulai dengan visual pemandangan desa blimbing dari kejauhan dengan balon narasi sebagai penanda latar cerita.

Narasi : Desa Blimbing

2. **Panel1** : Visual tiga perempuan yang sedang bermain air di sungai, sementara ada dua orang lain di belakang yang tampak mengobrol santai.

**Panel 2** : Seorang pedagang asongan yang sedang bercakap-cakap dengan pembeli.

**Panel 3** : Dedaunan yang terbang dengan efek tiupan angin.

Nara : ...Pak

Nara : ...Pak

Nara : ...Bapak, jangan stress terus begitu

3. **Panel1** : Siluet Tjipto yang disinari lampu minyak, sedang menulis di atas meja dengan kertas berserakan, sementara Nara terlihat menghadap Tjipto sambil membawa segelas kopi.

Tjipto : Oh, Bune...

**Panel 2** : Segelas kopi yang masih mengepulkan asap di atas meja.

Nara : Kopinya mbok ya diminum dulu...

**Panel 3** : Tjipto terlihat dari belakang, sedang membaca

Tjipto : Hmmn...

Tjipto : Demang menolak saranku mentah-mentah

Tjipto : Ia sama sekali tidak mendengarkan perkataanku

Tjipto : Demang menganggap aku gila...

**Panel 4** : Nara yang mendengarkan dengan ekspresi sedih

4. **Panel 1** : Siluet Kalabanda dengan background ungu dan hitam

Tjipto : ...bahkan tanpa mendengar berita dari kadipaten dan desa lainpun, aku benar-benar yakin akan ramalan ini,

Tjipto : Penguasa kegelapan akan datang, dan tidak akan terkalahkan

**Panel 2** : [Extreme Close Up] seringai kejam Kalabanda

Nara : Tapi Pak,

**Panel 3** : Nara berbicara dengan ekspresi sedih

Nara : Bahkan para pencari harta sebelum kitapun tidak ada yang pernah menemukan tempat pusaka itu bukan?

Nara : Tidak ada tulisan lontar atau buku manapun yang bisa menjelaskan bentuk pusaka itu

Nara : Pusaka sejati itu mungkin hanya mitos belaka

5. **Panel 1** : Tjipto dalam frame lebar, terlihat terkejut

**Panel 2** : Dengan sudut yang sama, Tjipto kembali menunduk, sedih.

Tjipto : ...

6. Halaman judul : pola sederhana berbentuk mirip dengan logo komik

Judul : Episode 1 : BAYANGAN

7. **Panel 1** : Yura terlihat maju dengan wajah tertutup bayangan. Dua panel kecil dengan ilustrasi langit senja memulai alur. Siluet orang-orang di sekitarnya sedang melakukan sesuatu.

8. **Panel 1** : [Full] Yura dengan background abstrak langit senja, sedang menggotong setumpuk ranting kering dan menyeka keringat.

Yura : Hwah~ capek juga ya

**Panel 2** : Yura terlihat sebal dan berantakan.

Keterangan : Muka berminyak, ranting pohon, kucel

Non balon : ...

Yura : Hmh?

9. **Panel 1** : [grayscale negative] Yura sebal dengan penampilannya

Pikiran Yura : Aaaargh

Pikiran Yura : Wajahku super berminyak!!

Pikiran Yura : Biasanya ga sekucel ini!!!!

Pikiran Yura : Butuh mandi pake banget!!!!

**Panel 2** : Yura dari belakang, berjalan menjauh

Yura : Cepet-cepet mandi ah. Jorok.

Non balon : Ya gimana lagi, hutan mana ada yang bersih

10. **Panel 1** : Tampak samping Yura yang melihat danau dan orang-orang yang bermain air di dalamnya

**Panel 2** : Tampak belakang Yura yang menghadap danau

Yura : ...

Yura : Pulang atau maen aer dulu ya...?

11. **Panel 1** : Sebuah meja dengan berbagai alat tulis di atasnya.  
Sebuah lampu pijar menerangi ruangan.

Nara : Jadi... kita masih bisa berharap pada pendekar kota kan?

Nara : Mungkin... kita sudah tidak muda lagi untuk mencari pusaka itu.

**Panel 2** : [close up] Tjipto mengenakan kacamata, membaca perkamen dengan serius

Tjipto : Kita hanya perlu menemui pendekar tersebut

**Panel 3** : Nara sedang memegang buku sambil menunduk

Nara : Semoga informasi yang kita miliki mampu membantu siapapun yang mencari pusaka ini

12. **Panel 1** : Tampak jauh rumah keluarga itu, dengan latar langit senja dan tanah berumput

13. Lanjutan dari halaman 12, balon kata tanpa panel

Nara : Lalu segala hal tinggal kita serahkan pada yang di atas

Nara : Sebelum hal-hal buruk terjadi...

14. **Panel 1** : Ranting-ranting yang ditaruh di gudang

Yura : Phew!

**Panel 2** : Tampak atas Yura berkacak pinggang setelah menaruh ranting

Yura : Udah mulai petang rupanya...

[Full] Obor yang menyala dengan background abstrak

15. **Panel 1** : Yura menyalakan obor-obor yang berjajar di atas tanah berumput

Yura : Tumben, bapak ibuk lupa menyalakan obor hingga selarut ini

Yura : Apa sibuk sekali ya?

16. **Panel 1** : Obor yang menyala, sedang digunakan untuk menyalakan obor lain

**Panel 2** : [extreme close up] obor yang menyala, panel semakin lama semakin mengecil

17. **Panel 1** : Tjipto dan Nara sedang bercakap-cakap di meja, buku berserakan di atas meja

Tjipto : Bagaimana dengan Yura, Bune?

Nara : Mungkin ada baiknya kita persiapkan juga...

Tjipto : Kita... bergita? Mengembara?

Nara : Jika memang segenting itu...

Nara : Yura tentu tidak bisa tinggal begitu saja

Nara : Sebenarnya semuanya hany--

18. **Panel 1** : [extreme close up] tangan mengepal menggedor pintu

19. **Panel 1** : Nara dari samping, terlihat sebal dengan background mood yang gelap

Nara : Siapa?

Nara : Tunggu sebentar!

**Panel 2** : [extreme close up] tangan yang mendekat ke pintu sementara suara gedoran tetap terdengar

**Panel 3** : Nara membuka pintu sedikit, agak takut

Nara : Siapa disana?

Nara : Oh...?

Nara : Ada perlu apa?

20. [full] Seorang lelaki yang berdiri membawa lentera sambil menggumam sesuatu yang tidak jelas. Matanya putih dan tidak fokus. Background mood gelap.

Basir : *wengi wus ngrawuhi mandala... nyelarasake pisungsung marang sang candra...*

21. **Panel 1:** Nara terlihat kaget

Nara : Sampeyan tidak apa-apa?

**Panel 2 :** Basir yang tetap tidak fokus dan menyeracau

Basir : *pratandha tekaning Pangeran Kalabendhu... Jalma manungsa sedaya...*

Basir : *mandhega menehi dedunga lan puji!*

22. **Panel 1 :** [extreme close up] Mata Tjipto yang tertutup sebelah

Tjipto : BUNE!! Menyingkir dari situ!!

[full] lentera yang jatuh kemudian pecah, dengan efek pecah pada efek suara

### 5.5.2 Konsep Visual

Penggunaan Konsep AU melalui studi komparator dan kompetitor mempengaruhi pilihan visual yang digunakan dalam ilustrasi komik dan perancangan karakter. Karakteristik *eclecticism* digunakan karena ditemui di berbagai studi referensi, seperti Mantradeva, Tarung Legenda, dan 7 Wonders. Penggunaan desain visual yang ‘meminjam unsur-unsur penting pada masa lain’ membuat cerita dalam komik-komik tersebut lebih dinamis dan mudah diterima sebagai cerita populer.

Linimasa cerita rakyat Singo Ulung terjadi sekitar 500 tahun lalu, yang berarti bahwa pada masa tersebut Daerah Tapal Kuda Jawa Timur dipengaruhi oleh Hindu, Buddha, Islam, dan animisme serta Belanda dan Portugis. Berdirinya kerajaan-kerajaan seperti Majapahit, Blambangan, Demak, Mataram, pada saat itu juga diperkirakan mempengaruhi gaya berbusana maupun arsitektur yang ada pada saat itu. Datangnya bangsa asing seperti Belanda, Portugis, dan Inggris pada abad ke 17 juga merupakan salah satu pertimbangan visual yang diambil. Aksentuasi gaya Eropa yang tegas dan dinamis merupakan ciri visual yang menarik, dan dapat dikombinasikan dengan unsur etnik kedaerahan seperti Jawa Timur atau Madura.

Beberapa situs yang terdapat di Bondowoso mencerminkan adanya pengaruh Hindu dalam masyarakat animisme. Lokasi-lokasi yang memiliki nilai sejarah digunakan sebagai *point of interest* dalam komik. Penggunaan lokasi ini untuk menunjukkan bahwa Bondowoso juga memiliki lokasi-lokasi yang menarik, terlepas dari hanya penggunaan satu desa yaitu Desa Blimbing.

### **5.5.3 Kriteria Karakter**

Kriteria dari masing-masing karakter mengambil hasil dari *artefact analysis* ataupun hasil penelitian lain yang meliputi masing-masing fisik, pemilihan pakaian, hingga *gesture* dari masing-masing tokoh.

#### **1. Yura**

##### **Dasar Karakter :**

Karakter Yura terinspirasi dari salah satu tari dalam rangkaian kesenian Singo Ulung, yaitu Tari Tandha' Putri. Seni tari ini mengisahkan istri Singo Ulung yang bernama Jurati. Pada kesenian aslinya, tarian ini menjadi perlambangan sisi feminin manusia.



**Kriteria :**

Tabel 5. 1 Kriteria Karakter Yura

sumber : dok.Pribadi

Ciri Fisik	Yura
Jenis Kelamin	Perempuan
Usia	20-23 tahun
Tinggi Badan	157 cm
Berat Badan	50-55 kg
Ras	Manusia
Warna Mata	Cokelat
Warna Rambut	Biru tua
Warna Kulit	Putih merona

Perwatakan	Yura
Sifat (+)	Optimis
	Berkemauan keras
Sifat (-)	Sarkastik
	Oportunis
Simbolisasi	Ibu pertiwi, dengan elemen tanah/bumi
Peran	Protagonis
Status emosional	Sederhana, fokus pada satu tujuan, tidak mudah tergoyahkan, mampu menggunakan daya pikir yang jernih untuk mempermudah dirinya mendapatkan tujuan.
Tujuan utama	Menemukan pusaka 'anuttamasimha' yang melegenda untuk membalas dendam atas kematian orang tua dan penduduk desanya.

Kemampuan	Yura
Keahlian khusus	Daya juang dan adaptasi tinggi, <i>high survivability</i>
	Mengenali tanaman obat dan tanaman yang bisa dimakan
	Dapat menggunakan senjata yang tidak terlalu berat; seperti panah atau pisau
	Stamina yang tinggi akibat sering bekerja di ladang dan hutan

Tabel 5. 1 Kriteria Karakter Yura

sumber : dok.Pribadi

	Cekatan, responsif
Kelemahan	Tergesa-geza, terpaku pada tujuan tanpa memikirkan metode
	Kurang bisa berpikir secara analitis; menyulitkan dalam menyelesaikan teka-teki
	Ceroboh, tidak hati-hati dalam menilai situasi

Atribut	Yura
Kepala	Selendang kuning transparan yang terkadang digunakan sebagai penutup kepala
Badan	Dalaman berwarna hitam emas yang dilengkapi kebaya lengan panjang berwarna hijau muda, memiliki bordir dengan motif daun singkong + capung. Selendang kuning yang disampirkan di kedua bahu. Stagen berwarna coklat.
Lengan	Lengan kebaya yang menutupi lengan, terbuka di jari-jari. Dilengkapi gelang berwarna kuning emas yang berbentuk menyerupai sulur tanaman melilit lengan.
Kaki	Celana berbentuk <i>legging</i> dengan gelang yang sama dengan tangan; berupa sulur yang melilit bagian betis hingga mata kaki.
Alas kaki	Sandal yang terhubung dengan gelang kaki.
Aksesoris	Tas pinggang yang memiliki pengait yang disembunyikan di dalam stagen.
Senjata/pusaka	Pisau kembar ' <i>rengkahbhum</i> ' yang mampu membelah bumi dengan menancapkannya ke tanah.

<i>Mannerism</i>	Yura
<i>Gesture</i>	Lemah lembut, namun dapat menjadi kokoh dan tegar ketika

Tabel 5. 1 Kriteria Karakter Yura

sumber : dok.Pribadi

	menghadapi masalah yang benar-benar mengancam.
Gaya berjalan	Lebar dan teratur, namun dapat berubah menjadi <i>sneaky</i> dan berhati-hati
Gaya bertarung	Lebih banyak menghindar, bergantung pada serangan balik ( <i>counter attack</i> ) dan <i>redirecting attack</i> .
Ekspresi	Ekspresi yang paling sering digunakan yaitu senang, tenang, khawatir, dan marah.

## 2. Jaz

### Dasar Karakter :

Karakter Jaz didasarkan dari salah satu tari dalam rangkaian kesenian Singo Ulung, yaitu Tari Topeng Kona. Seni tari ini merupakan perwujudan antara hubungan manusia dan Sang Pencipta. Dalam kesenian ini, penari menggunakan topeng dan perlengkapan yang melambangkan pertahanan diri dari nafsu duniawi. Beberapa sumber menyebutkan bahwa Topeng Kona menyimbolkan tokoh Jasiman yang diangkat sebagai tetua pada masa pemerintahan Mbah Singo sebagai demang, karena itu, nama karakter Jaz diambil dari nama Jasiman.

### Kriteria :

Tabel 5. 2 Kriteria Karakter Jaz

sumber : dok.Pribadi

Ciri Fisik	Jaz
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	25-27 tahun
Tinggi Badan	171 cm
Berat Badan	65-75 kg
Ras	Manusia
Warna Mata	Cokelat tua
Warna Rambut	Hitam
Warna Kulit	Sawo matang

Perwatakan	Jaz
Sifat (+)	Berjiwa pemimpin
	Tidak egois, rela berkorban
Sifat (-)	Indesif, sulit menentukan

Tabel 5. 2 Kriteria Karakter Jaz

sumber : dok.Pribadi

	pilihan
	Tidak mudah percaya pada orang lain
Simbolisasi	Spiritualisme, dengan elemen angin
Peran	Protagonis
Status emosional	Taktikal, perhitungan atas sebab akibat suatu kejadian, menjadikanya mudah emosional dan frustrasi jika harus memilih, dan sering menjadikannya mengambil pilihan yang buruk
Tujuan utama	Membantu Yura menemukan pusaka 'anuttamasimha' agar tidak jatuh ke tangan sang penyihir

Kemampuan	Jaz
Keahlian khusus	Ahli menggunakan pusaka
	Memiliki gabungan kekuatan spiritual dan fisik yang tinggi
	Mampu melihat kelemahan lawan
	Mahir dalam bela diri
	Sulit menentukan pilihan
Kelemahan	Mudah emosional dan tidak berpikir panjang
	Empati berlebihan
	Penggunaan shakti yang seringkali dilakukan tergesa-gesa

Atribut	Jaz
Kepala	Topeng yang kerap digunakan sebagai pasukan penjaga batas wilayah desa dari ancaman bahaya
Badan	Baju lengan panjang berwarna putih tulang dengan aksentuasi warna merah dan kuning Jubah berwarna cokelat yang disampirkan pada sisi kanan dan ditahan dengan emblem berwarna perak di sebelah kiri. Pada bagian perut dan pinggang terdapat kain berwarna merah

Tabel 5. 2 Kriteria Karakter Jaz

sumber : dok.Pribadi

	dan kuning dengan motif kembang delapan kelopak dan sulur; kain tersebut melambangkan tingkat dari padepokan milik ayahnya
Lengan	Zirah berwarna logam pada lengan kanan
Kaki	Celana berwarna putih tulang
Alas kaki	Sandal kulit dengan tali sebagai penguat ikatan
Aksesoris	Sabuk yang diikatkan di badan dan pinggang untuk menyimpan pusaka
Senjata/pusaka	Jubah ' <i>jumantara reksha</i> ' yang dapat melindungi pemiliknya dari serangan panah dan pedang Tongkat milik ayahandanya yang mampu menjadi sekeras baja Keris ' <i>dhayinta sarpa</i> ' yang mampu membelah angin dan menciptakan badai Kantong-kantong yang berisi benda-benda sakti, seperti ' <i>phaku bawana</i> ', dan lain-lain

<b><i>Mannerism</i></b>	<b><i>Jaz</i></b>
<i>Gesture</i>	Santai, memiliki ritme sendiri
Gaya berjalan	Lambat, tegap, waspada
Gaya bertarung	Menggunakan kuda-kuda pencak silat, sering bergantung pada tongkat dan jubah untuk menangkis dan menyerang lawan
Ekspresi	Ekspresi yang paling sering digunakan yaitu tenang, berpikir, waspada, dan terkejut

### 3. Bangsawan Tanpa Nama

#### Dasar Karakter

Karakter Bangsawan Tanpa Nama adalah sosok Singo Ulung dalam cerita rakyat Legenda Singo Ulung. Dalam cerita rakyatnya, Singo dipercaya sebagai keturunan bangsawan yang memiliki kesaktian yang tinggi.

Bentuk sesingaan dalam Tari Singo Ulung sendiri merupakan wujud kekuatan Singo sebagai singa tanpa tanding. Karakter ini sebenarnya adalah pusaka *anuttamasimha*. *Anuttamasimha*, dalam Bahasa Sanskrit secara harfiah adalah ‘Singa Tanpa Tanding’ atau dalam arti lain, ‘Singo Ulung’.

**Kriteria :**

Tabel 5. 3 Kriteria Karakter Bangsawan Tanpa Nama  
sumber : dok.Pribadi

Ciri Fisik	Bangsawan Tanpa Nama
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	25 tahun
Tinggi Badan	175 cm
Berat Badan	68-73 kg
Ras	Manusia/pusaka
Warna Mata	Biru
Warna Rambut	Cokelat tua
Warna Kulit	Kuning langsung

Perwatakan	Bangsawan Tanpa Nama
Sifat (+)	Ringan tangan
	Misterius
Sifat (-)	Sok tahu
	Arogan
Simbolisasi	Mistisisme, dengan elemen api
Peran	Protagonis
Status emosional	Kekanakkan, dengan hilangnya memorinya ia hanya memikirkan kepentingannya.
Tujuan utama	Mencari ingatannya kembali lewat interaksi melalui pusaka maupun benda-benda mistis

Kemampuan	Bangsawan Tanpa Nama
Keahlian khusus	Mahir menyalurkan kekuatan tenaga dalam
	Mahir dalam bela diri
	Mampu mendeteksi bahaya dan

Tabel 5. 3 Kriteria Karakter Bangsawan Tanpa Nama

sumber : dok.Pribadi

	aura gaib
	Memiliki indra yang lebih tajam dari manusia biasa
	Bisa berbicara dengan hewan
	Mampu meningkatkan kekuatan fisiknya hingga 30 kali lipat
	Berubah menjadi bentuk asli <i>anuttamasimha</i> yang berbentuk seperti ruh singa yang berapi-api
	Menggunakan pusaka untuk menyegel lawan
Kelemahan	Hilang ingatan
	Tidak bisa membaca situasi
	Mudah tersesat

Atribut	Bangsawan Tanpa Nama
Kepala	<i>Odheng</i> dengan motif kembang dan sulur dengan ujung ditinggikan
Badan	Baju <i>pesa'an</i> dengan dalaman garis warna putih merah dengan luaran berbentuk <i>tuxedo</i> berwarna biru gelap dan aksen emas Sabuk kain dengan motif yang sama dengan <i>odheng</i>
Lengan	Perban di kedua lengan yang tertutup oleh lengan pakaian
Kaki	Celana <i>komprang</i> yang berwarna senada dengan luaran baju
Alas kaki	Sepatu kulit dengan aksen emas
Aksesoris	Sabuk dengan mata sabuk berwarna emas dengan bentuk singa
Senjata/pusaka	-

<i>Mannerism</i>	Bangsawan Tanpa Nama
<i>Gesture</i>	Tergesa-gesa, serampangan, lincah dan gesit
Gaya berjalan	Cepat
Gaya bertarung	Menggunakan kuda-kuda pencak silat, menggunakan tangan

Tabel 5. 3 Kriteria Karakter Bangsawan Tanpa Nama

sumber : dok.Pribadi

	kosong sebagai senjata utama
Ekspresi	Ekspresi yang paling sering digunakan yaitu berpikir, bahagia, serius, dan kesakitan

#### 4. Kalabanda

##### Dasar Karakter

Karakter Kalabanda merupakan *original character* (OC) yang diambil dari malapetaka dan bencana yang melanda Desa Blimbing pada 1992. Karakter ini adalah personifikasi dari bencana alam dan malapetaka. Nama 'Kalabanda' diambil dari Bahasa Jawa Kawi '*kala bendhu*' yang memiliki arti *pageblug* atau bencana. Selain itu, arti dari lain dari Kalabanda diambil dari gabungan dari Bahasa Sanskrit yaitu *Kala* dan *Bandha*. Kala dari kata *kala*, selain memiliki arti tentang waktu, juga memiliki arti warna gelap, hitam. Sedangkan *bandha* dari tradisi yoga memiliki arti mengikat. Nama Kalabanda merarti mengikat dengan kegelapan, yang menggambarkan karakter sebagai suatu bencana yang membayangi penduduk.

†

Tabel 5. 4 Kriteria Karakter Kalabanda

sumber : dok.Pribadi

Ciri Fisik	Kalabanda
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	??? tahun/abadi
Tinggi Badan	167 cm
Berat Badan	65 kg
Ras	Manusia
Warna Mata	Putih, terkadang merah
Warna Rambut	-
Warna Kulit	Putih pucat

Perwatakan	Kalabanda
Sifat (+)	-
	Misterius
Sifat (-)	Serakah
	Sadis, bengis
Simbolisasi	Bencana, dengan elemen kegelapan



Tabel 5.4 Kriteria Karakter Kalabanda

sumber : dok.Pribadi

Peran	Antagonis
Status emosional	Ingin menjadi yang terkuat
Tujuan utama	Mengumpulkan kekuatan sebanyak mungkin untuk dapat merebut kekuasaan di tempat lain

Kemampuan	Kalabanda
Keahlian khusus	Transfigurasi menjadi seekor gagak
	Ahli menggunakan kekuatan gaib dari kegelapan
	Abadi, tidak dapat dibunuh melalui cara apapun
	Mampu mengontrol makhluk-makhluk gaib
	<i>Manipulator</i> ulung
Kelemahan	Penggunaan terlalu banyak kekuatan sihir dapat melemahkan tubuhnya
	Memiliki sedikit kelemahan terhadap tenaga dalam dan ilmu gaib

Atribut	Kalabanda
Kepala	Tertutup dengan tudung berwarna ungu gelap
Badan	Menggunakan baju lengan panjang dengan warna hijau pupus, dengan mantel/jubah panjang berwarna ungu gelap
Lengan	-
Kaki	Celana panjang dengan warna hijau pupus, ditutupi kain berwarna gelap di depan dan samping, yang diikat dengan sabuk berwarna coklat dan aksan emas
Alas kaki	-
Aksesoris	Sabuk berwarna coklat dan aksan emas
Senjata/pusaka	-

Tabel 5.4 Kriteria Karakter Kalabanda

sumber : dok.Pribadi

<b><i>Mannerism</i></b>	<b>Kalabanda</b>
<i>Gesture</i>	Perlahan-lahan, namun mematikan
Gaya berjalan	Lambat, waspada
Gaya bertarung	<i>Raw power</i> dari kekuatan magisnya, bersembunyi di belakang makhluk gaib bawahannya
Ekspresi	Ekspresi yang paling sering digunakan yaitu bahagia, sinis, dan <i>maniacal laugh</i>

#### 5.5.4 Kriteria *Environment*

Kriteria dari environment diambil dari berbagai tempat di Bondowoso yang memiliki nilai keindahan, sejarah, ataupun keunikan tersendiri.

##### 1. Desa Blimbing

**Dasar Latar** :

Desa Blimbing merupakan reiterasi dari Kecamatan Blimbing. Kecamatan Blimbing merupakan tempat terbentuknya Legenda Singo Ulung. Nama Blimbing diambil dari banyaknya pohon-pohon belimbing yang tumbuh di tempat tersebut.

**Kriteria** :

Tabel 5. 5 Kriteria Latar Desa Belimbing

sumber : dok.Pribadi

<b>Atribut</b>	<b>Blimbing</b>
Luas daerah	±8,2 km <sup>2</sup> (kecil)
Populasi	38 jiwa
Iklim	Sejuk
Arsitektur	Rumah sederhana dengan atap lancip (joglo) dengan bahan jerami, kayu, bambu
Latar tempat	Dikelilingi oleh pohon-pohon belimbing yang besar dan rindang, seperti pohon beringin
	Memiliki mata air yang dijadikan pemandian dan sumber air

Tabel 5. 6 Kriteria Latar Desa Belimbing

sumber : dok.Pribadi

	minum
	Merupakan desa di kaki gunung, menjadikan tanah desa sangat subur

## 2. Hutan

### Dasar Latar :

Hutan yang dimaksud adalah mayoritas hutan yang menjadi latar dalam perjalanan. Lokasi alam yang menjadi dasar visualisasi adalah Wisata Alam Patirana, yang memiliki kontur tanah yang dinamis, berbukit, dan cukup terjal. Selain itu, lokasi Patirana memiliki vegetasi yang subur, sehingga menampilkan kesan misterius.

### Kriteria :

Tabel 5. 7 Kriteria Latar Hutan

sumber : dok.Pribadi

Atribut	Hutan
Luas daerah	500 km <sup>2</sup> (luas)
Populasi	-
Iklim	Sejuk, dingin
Arsitektur	-
Latar tempat	Merupakan hutan dengan vegetasi yang menjulang, memiliki bermacam-macam jenis tumbuhan baik yang dapat dikonsumsi maupun tidak
	Memiliki kontur tanah yang dinamis dan tidak stabil, memungkinkan adanya patahan, tebing, bukit, danau

## 3. Betoh So'on

### Dasar Latar :

Batu So'on adalah sebuah *megalith* yang terletak di Desa Solor, Kecamatan Cermee, Kabupaten Bondowoso. Struktur batu-batu ini menjulang hingga 6-10 meter dari tanah. Tidak banyak yang tahu bagaimana batu ini terbentuk, namun susunan batu-batu ini dapat

disamakan dengan Stonehenge di Salisbury, Inggris. Nama Betoh So'on diambil dari Bahasa Madura yang secara harfiah berarti batu bersusun.

**Kriteria :**

Tabel 5. 8 Kriteria Latar Betoh So'on  
sumber : dok.Pribadi

Atribut	Betoh So'on
Luas daerah	$\pm 5 \text{ km}^2$ (kecil)
Populasi	-
Iklim	Lembab
Arsitektur	-
Latar tempat	Merupakan suatu susunan batu-batu besar dengan pola tertentu
	Masing-masing batu berukuran 6-10 meter
	Memiliki <i>ley line</i> yang dapat diaktifkan untuk menciptakan kekuatan gaib

#### 4. Betoh Labeng

**Dasar Latar :**

Betoh Labeng adalah salah satu dari susunan batu di Solor yang berbentuk seperti pintu.

**Kriteria :**

Tabel 5. 9 Kriteria Latar Betoh Labeng  
sumber : dok.Pribadi

Atribut	Betoh Labeng
Luas daerah	$\pm 2 \text{ km}^2$ (kecil)
Populasi	-
Iklim	Lembab
Arsitektur	-
Latar tempat	Merupakan beberapa batu yang tersusun membentuk persegi panjang

Tabel 5. 10 Kriteria Latar Betoh Labeng

sumber : dok.Pribadi

	Memiliki tinggi lebih dari 5-6 meter
	Dapat dioperasikan sebagai pintu gerbang mistis
	Dapat digunakan sebagai alat teleportasi

## 5. Tancak Kembar

### Dasar Latar :

Tancak kembar merupakan sebuah air terjun kembar yang terkenal bagi masyarakat Bondowoso. Mitos yang berada di Tancak Kembar yaitu keberadaan Dewi Rengganis sebagai makhluk penunggu Gunung Argopuro yang pernah mandi di tempat tersebut, sehingga air di sekitar air terjun tersebut dipercaya bertuah dan dapat membuat awet muda.

### Kriteria :

Tabel 5. 11 Kriteria Latar Tancak Kembar

sumber : dok.Pribadi

Atribut	Tancak Kembar
Luas daerah	$\pm 2 \text{ km}^2$ (kecil)
Populasi	-
Iklim	Sejuk, basah
Arsitektur	-
Latar tempat	Dua air terjun yang terpisah dengan jarak 10 meter
	Terdapat vegetasi yang subur di sekeliling air terjun
	Dihuni makhluk mistis bernama Dewi Rengganis

### 5.5.5 Kriteria Teknis

Konten komik akan dikemas dalam bentuk aplikasi untuk memudahkan pembaca serta memudahkan pembaca untuk mengakses informasi-informasi yang berkaitan dengan konten dalam suatu wadah yang mudah diakses. Secara umum, aplikasi akan meliputi kriteria teknis dasar sebagai berikut :

Sistem Operasi : Android

Rate age : 7+

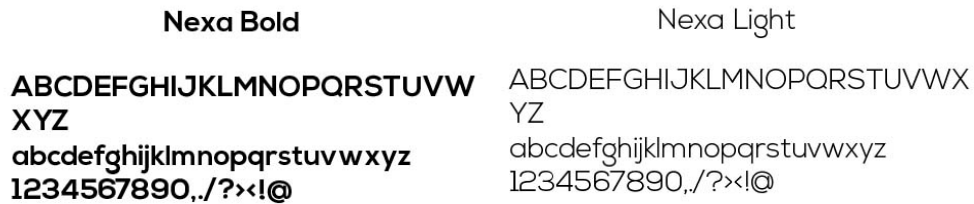
Format file : APK

File size	: < 100 mb
Resolusi	: 50-72 dpi (untuk <i>screen</i> )
Dimensi	: Responsif untuk rasio 3:2, 4:3, 5:3, 16:9, dan 16:10

#### 5.7.2.1 *User Interface*

Untuk mengemas komik digital tersebut, dibutuhkan *platform* yang akan dibuat dalam bentuk aplikasi. Aplikasi yang menjadi acuan adalah LINE Webtoon, dan beberapa unsur dari Tapas dan Ciayo. Beberapa kriteria yang diambil dari aplikasi-aplikasi tersebut adalah :

- Menggunakan *splash screen* pada saat memulai aplikasi
- Navigasi antar fitur aplikasi yang dimudahkan dengan tombol
- *Background* aplikasi yang berwarna abu-abu dengan saturasi rendah dan cenderung berwarna putih untuk memaksimalkan keterbacaan
- Penggunaan ilustrasi sebagai identitas pelengkap judul komik
- Format *vertical scrolling* yang digunakan dalam membaca konten komik
- Integrasi animasi terbatas dan *background music*
- Hierarki menu yang mengutamakan untuk menuntun pengguna untuk mencapai menu utama dengan mudah tanpa adanya kompleksitas UI
- Penggunaan *button* yang memberi penekanan terhadap unsur grafis yang mendukung sisi etnik konten cerita
- Tipografi yang digunakan dalam UI adalah font dari Nexa Font Family, yaitu Nexa Light dan Nexa Bold. Nexa Bold digunakan sebagai *head*, dan *title*, sedangkan Nexa Light digunakan sebagai *sub-headline* dan teks lainnya. Nexa memiliki karakteristik yang kokoh dan bersih, namun tetap mempertahankan kemudahan membaca melalui *curve* yang konsisten. Font ini merupakan font yang membutuhkan lisensi untuk dapat digunakan baik secara personal ataupun komersial.



Gambar 5. 1 Font Nexa Light dan Nexa Bold  
sumber: dok. Pribadi

- Tipografi yang digunakan dalam halaman komik menggunakan dua jenis, yaitu Anime Ace dan Badaboom BB. Anime Ace merupakan font *script* yang sesuai dengan *feel* komik pada umumnya, memberikan kesan santai dan mudah dibaca. Badaboom BB merupakan font yang bersifat keras, tebal, dan mencolok, sehingga cocok digunakan sebagai efek-efek suara dalam komik.

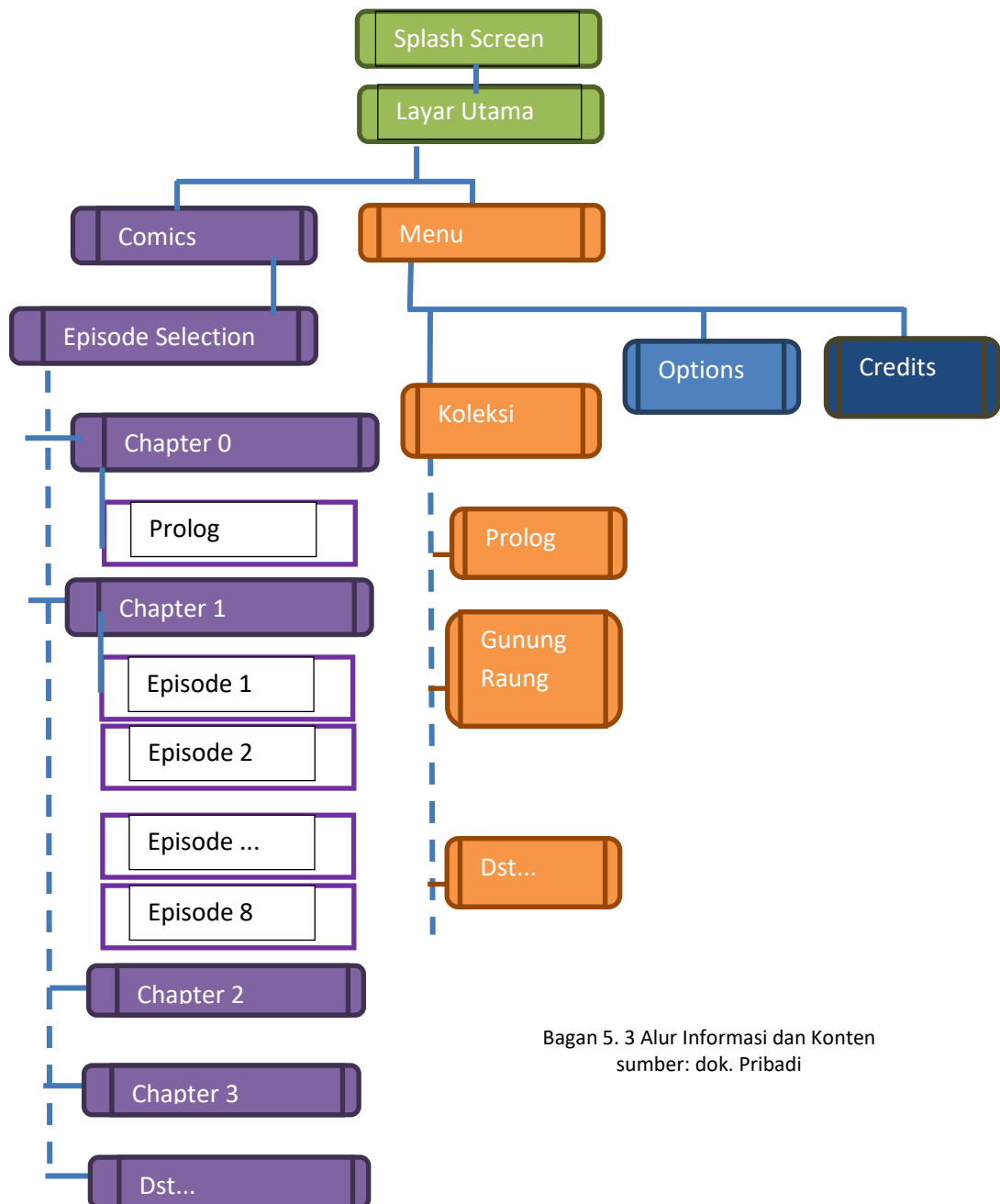


Gambar 5. 2 Font Anime Ace dan Badaboom BB  
Sumber: dok. Pribadi

#### 5.7.2.2 Alur Informasi

Alur informasi dirancang untuk memudahkan pembaca dalam menikmati konten tidak hanya melalui komik namun juga dari tampilan grafis di dalam aplikasi. Menu utama adalah ‘comics’, dan ‘menu’. ‘Comics’ adalah menu untuk membaca konten komik. Konten yang tersedia dalam menu ‘comics’ sendiri berisi 5 *chapter* cerita yang masing-masing berisi 8 episode. Setiap *chapter* dan episode (kecuali prolog) akan terkunci sampai pembaca menyelesaikan episode sebelumnya. Jika pembaca telah membuka episode selanjutnya, pembaca dapat memilih untuk membacanya atau kembali ke *chapter* atau episode sebelumnya.

'Menu' adalah *overflow menu* yang berisi informasi lebih jauh terkait dengan cerita dan konten dalam komik. Informasi tersebut ditampilkan dalam bentuk *button* yang berisi tiga menu lain, yaitu 'gallery', 'options', dan 'credits'. Menu 'gallery' dapat diakses untuk membaca informasi *trivia* yang telah di-unlock oleh pembaca ketika sampai pada suatu titik tertentu ketika membaca komik dalam menu 'comics'. Menu 'options' berisi pengaturan terkait teknis aplikasi. Menu 'credits' berisi pihak-pihak yang berkontribusi dalam aplikasi ini.

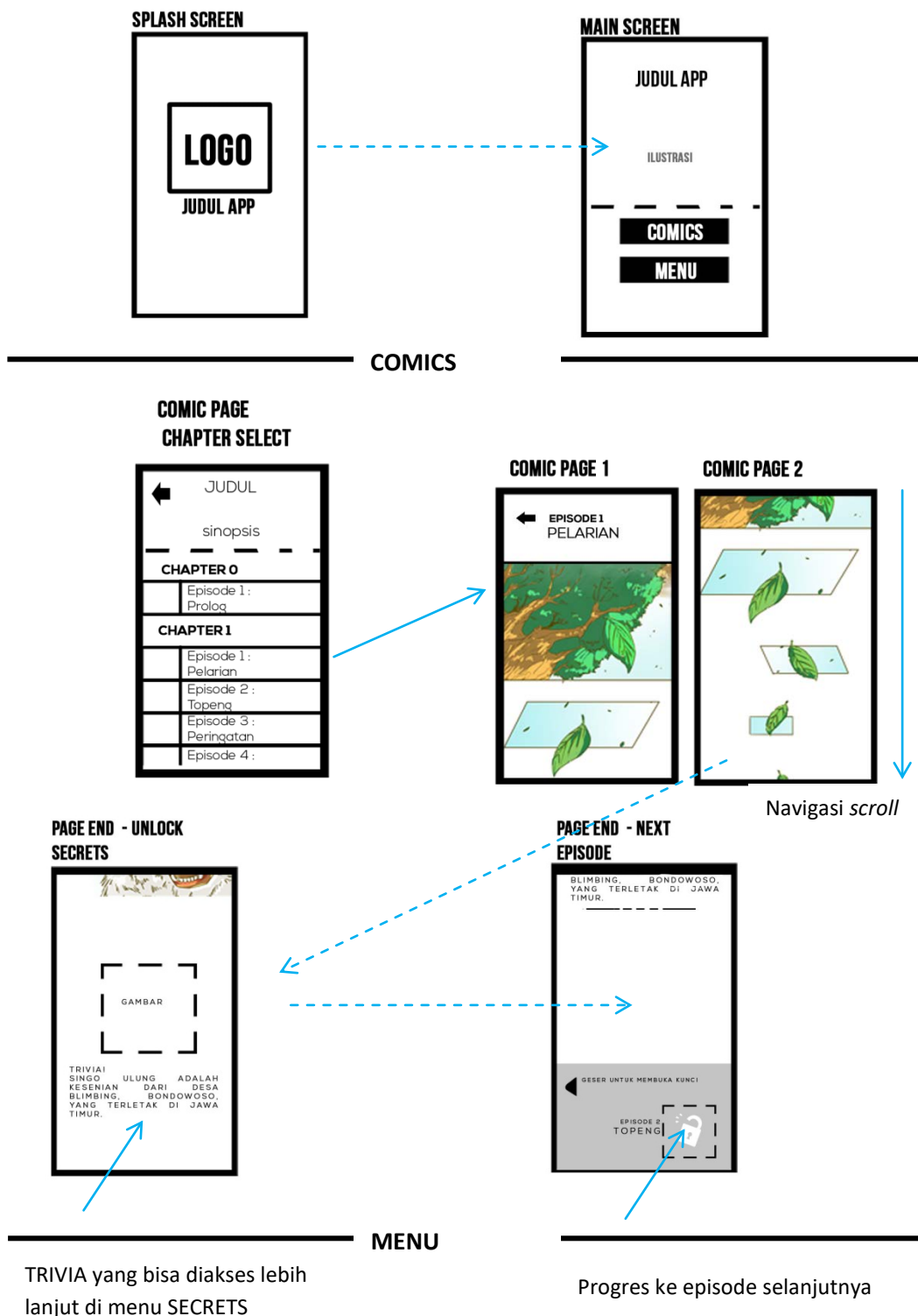


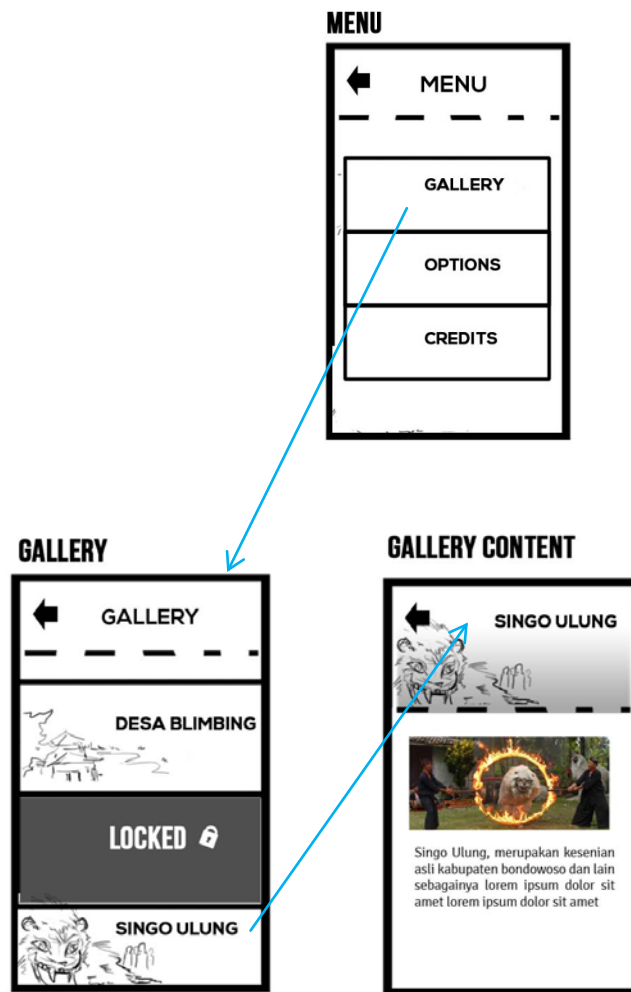
Bagan 5. 3 Alur Informasi dan Konten  
sumber: dok. Pribadi



### 5.7.2.3 Wireframe

Rancangan wireframe merupakan sketsa kerangka alur kerja dalam aplikasi untuk menyampaikan informasi. Informasi utama berada pada *main screen* yang berisi pilihan antara *comics*, dan *menu*.





Bagan 5. 4 Bagan Sketsa Wireframe Aplikasi  
sumber: dok. Pribadi

## 5.6 Visualisasi Konsep Konten

### 5.6.1 Visualisasi Desain Karakter

Desain karakter melalui kriteria yang telah dibuat, meliputi masing-masing fisik, pemilihan pakaian, serta corak atau motif visual yang terdapat pada tokoh-tokoh dalam cerita.

#### 1. Karakter Yura

##### A. Desain Pakaian

Pakaian yang digunakan Yura diadaptasi dari bentuk kebaya, stagen, dan sampir yang biasa dikenakan oleh penari Tari Tandha' Putri. Corak yang digunakan dalam desain Yura adalah corak batik

Bondowoso dengan motif daun singkong, capung, dan daun tembakau. Penambahan ornamen seperti gelang-gelang yang berbentuk seperti sulur merupakan cerminan pakaian yang digunakan Orang Madura dahulu kala, ketika para wanita mudanya sering menggunakan gelang-gelang kaki dari perak yang besar dan berat (Rifai, 2007).



Gambar 5. 3 Sketsa Motif Daun Singkong Capung

sumber : dok.Pribadi

sumber foto : *jawatimuran.net*, 2016

## B. Visualisasi Sketsa Karakter Yura



Gambar 5. 4 Sketsa Karakter Yura

sumber: dok. Pribadi

Karakter Yura dibuat mencerminkan optimisme jiwa muda dan ketangguhan sosok wanita. Kesehariannya keluar masuk hutan mengasah kemampuan bertahan hidupnya.



Gambar 5. 5 Visualisasi Karakter Yura  
sumber: dok. Pribadi

Pengembangan sketsa dengan palet warna pakaian yang diambil dari warna kebaya yang digunakan sebagai busana tari Tandha' Putri modern. Warna biru gelap digunakan sebagai warna rambut untuk menekankan tokoh sebagai protagonis utama. Motif batik dirancang menjadi desain kebaya, dan ditambahkan gelang-gelang menyerupai sulur tanaman pada kaki dan tangan.

## 2. Karakter Jaz

### A. Desain Pakaian

Pakaian yang digunakan Jaz diadaptasi dari bentuk pakaian penari Topeng Kona. Corak dalam desain pakaian Jaz menginkorporasi corak batik Jawa Timur yang berisi bunga dan sulur. Motif bunga dengan delapan sisi melambangkan delapan arah mata angin.



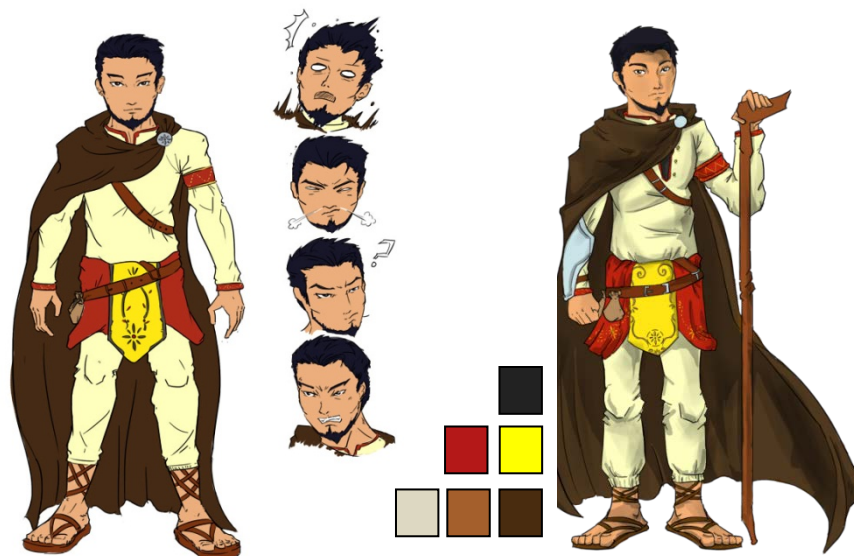
Gambar 5. 6 Sketsa Motif Kembang dan Sulur  
sumber : dok.Pribadi

## B. Visualisasi Karakter Jaz



Gambar 5. 7 Sketsa Karakter Jaz  
sumber: dok. Pribadi

Karakter Jaz pada awalnya digambarkan sebagai karakter yang kaku, misterius, namun bijaksana. Untuk menyesuaikan dengan pembaca, karakter Jaz digambarkan sebagai pewaris dari karakter Jasiman yang sebenarnya.



Gambar 5. 8 Visualisasi Karakter Jaz  
sumber : dok.Pribadi

Hasil pengembangan sketsa dengan palet warna yang didapat dari kostum penari Topeng Kona, ditambahkan beberapa aksesoris untuk menyimpan pusaka. Pakaian karakter Jaz dibuat tidak banyak memiliki ornamen untuk mencerminkan pribadinya yang sederhana.

### 3. Karakter Bangsawan Tanpa Nama

#### A. Desain Pakaian

Pakaian yang digunakan karakter Singo diadaptasi dari bentuk baju tradisional Madura yang digabungkan dengan beskap corak Jawa yang dikombinasikan dengan bentuk *tuxedo* yang untuk menekankan unsur elegan dan mewah. Desain corak yang digunakan pada udeng dan sabuk Singo menggunakan bentuk-bentuk yang sering dijumpai pada *odheng* Madura, yaitu kembang kuncup dan sulur. Beberapa motif diambil dari ukiran yang terdapat pada makam Singo Ulung di Desa Blimbing.





Gambar 5. 9 Sketsa Motif Kembang Kuncup dan Sulur  
sumber : dok. Pribadi

#### B. Visualisasi Karakter Bangsawan Tanpa Nama



Gambar 5. 10 Sketsa Karakter Tanpa Nama  
sumber : dok.Pribadi

Karakter Bangsawan Tanpa Nama atau Singo diceritakan memiliki keturunan darah biru, karena itu desain karakter dan pakaiannya mencerminkan karakter yang terawat, terpendang, dan berwibawa.



Gambar 5. 11 Visualisasi Karakter Singo  
sumber : dok.Pribadi

Pengembangan sketsa Bangsawan Tanpa Nama mengambil palet warna dari pakaian tradisional Madura, mencampurkan warna biru dan kuning keemasan untuk kesan mewah, dan corak dan warna batik Madura untuk udeng dan kain di pinggang.



Gambar 5. 12 Sketsa Karakter Bangsawan Tanpa Nama ketika mengaktifkan kekuatan  
sumber : dok.Pribadi





Gambar 5. 13 Bentuk Asli Pusaka *anuttamasimha*  
sumber : dok.Pribadi

Karakter Bangsawan Tanpa Nama yang merupakan pusaka hidup 'annutamasimha', secara bertahap berubah wujud menjadi bentuk asli pusaka annutamasimha selama cerita berprogres.

#### **4. Karakter Kalabanda**

##### **A. Desain Pakaian**

Karakter Kalabanda adalah karakter orisinal, yang berdasar dari Bahasa Jawa Kawi, *kalabendhu*, yang berarti malapetaka dan bencana alam. Penggunaan gagak sebagai motif utama karakter ini dikarenakan gagak seringkali dihubungkan dengan kabar buruk. Karakter ini mengenakan jubah panjang dan tudung berwarna gelap yang menutupi kepala dan wajah. Karakter ini mampu bertransfigurasi menjadi seekor gagak.

## B. Visualisasi



Gambar 5. 14 Sketsa Karakter Kalabanda dan Bentuk Lainnya  
sumber : dok.Pribadi



Gambar 5. 15 Sketsa Karakter Pembantu Kalabanda  
sumber : dok.Pribadi

### 5.6.2 Visualisasi Desain *Environment*

*Setting* yang digunakan dalam cerita ini adalah versi AU dari Kabupaten Bondowoso. Penggunaan Kabupaten sebagai tempat berlangsungnya cerita berfungsi untuk memperluas cakupan cerita, menambah referensi visual, sekaligus mengenalkan

pembaca terhadap tempat-tempat yang menunjukkan kekayaan alam Bondowoso. Beberapa tempat yang telah ditetapkan kriterianya, antara lain :

### 1. Hutan Patirana



Gambar 5. 16 Sketsa *environment* Wisata Alam Patirana  
sumber : dok. Pribadi

### 2. Betoh So'on



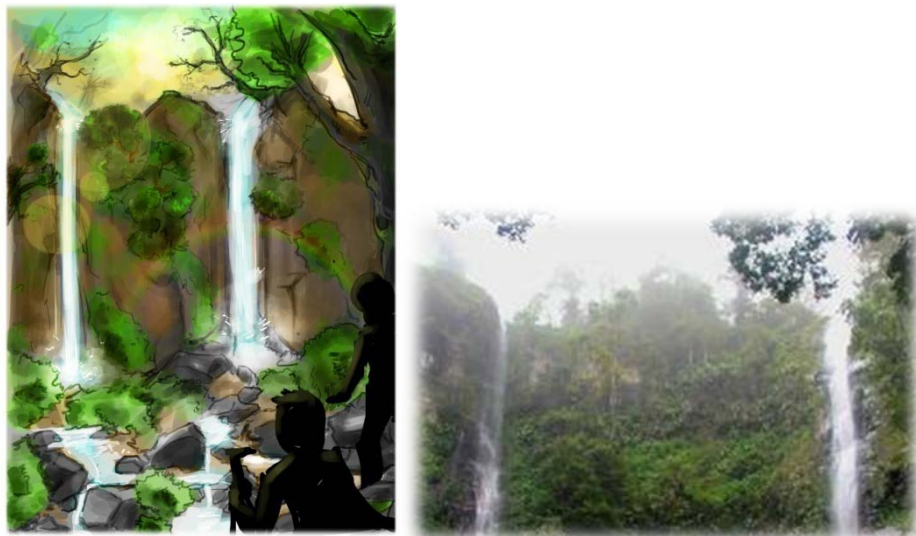
Gambar 5. 17 Sketsa *environment* Betoh So'on  
sumber foto : dok. Disparporahub

### 3. Betoh Labeng



Gambar 5. 18 Sketsa *environment* Betoh Labeng  
sumber foto : dok. timesindonesia.co.id

### 4. Tancak Kembar



Gambar 5. 19 Sketsa *environment* Tancak Kembar  
sumber foto : dok. detiktravel

#### 5.6.2 Storyboard

Penggabungan skenario, karakter, dan *environment* dilakukan dalam bentuk *storyboard*. Storyboard adalah gambaran kasar ketiga unsur tersebut yang digabungkan dalam layout sebuah komik digital.

## Plot Cerita Chapter 0 : Prolog

*“Sebuah kadipaten yang tenang, damai, dan tentram merasakan penderitaan dan kesukaran akibat datangnya seorang ahli sihir hitam yang perlahan-lahan menekan para penduduk untuk bertekuk lutut dibawah kuasa penyihir tersebut. Siapa saja yang membangkang dan melawan, akan dibumihanguskan, sebagai simbol betapa kuatnya penyihir tersebut. Kekuasaan yang semena-mena tersebut merenggut kehidupan keluarga Yura. Untuk itu, Yura bertekad untuk mendapatkan pusaka ‘anuttamasimha’, sebuah pusaka yang diyakini sangat kuat, untuk mengalahkan sang penyihir dan membalaskan dendamnya.”*

Tabel 5. 12 Sketsa layout storyboard Prolog

sumber : dok. Pribadi

Nomor	Storyboard	Deskripsi
1		Narasi dimulai dari halaman berwarna hitam tentang sebuah kadipaten. Yang melambangkan awal dari cerita.





Tabel 5.10 Sketsa layout *storyboard* Prolog

sumber : dok. Pribadi

2		<p>Narasi dilanjutkan dengan menunjukkan peta Kadipaten yang dimaksud. Kadipaten ini diceritakan damai dan tentram.</p>
3		<p>Kekayaan alam kadipaten tersebut ditunjukkan melalui aktifitas penduduk dalam mengelola alam, seperti bertani dan menebang hutan.</p>


Tabel 5. 13Sketsa layout *storyboard* Prolog

sumber : dok. Pribadi

4		<p>Ancaman besar datang, yang disimbolkan dalam bentuk awan gelap. Ditunjukkan bayangan karakter antagonis dan narasi tentang ancaman tersebut.</p>
5		<p>Munculnya karakter antagonis digambarkan dengan sejumlah pasukan kegelapan yang menguasai kadipaten tersebut dengan cepat, sehingga menimbulkan keresahan dan kesengsaraan bagi penduduk.</p>

Tabel 5.10 Sketsa layout *storyboard* Prolog



sumber : dok. Pribadi

6	 <p>DENGAN CEPAT, IA BERKUASA ATAS PENDUDUK KADIPATEN INI.</p> <p>...MEMBUAT PENDUDUK BERTEKUK LUTUT</p>	<p>Kekuasaan sang karakter antagonis didapatkan melalui pendudukan paksa dan perbudakan.</p>
7	 <p>DAN SIAPA SAJA YANG MELAWAN KEHENDAK PENYIHIR JAHAT ITU...</p> <p>...AKAN SEGERA DISUMIHANGUSKAN DARI BUMI PERTIWI...</p>	<p>Selain itu, penduduk juga dipaksa untuk membayar upeti dalam bentuk emas dan benda berharga lainnya. Karakter digambarkan senang atas apa yang dilakukannya.</p>



Tabel 5.10 Sketsa layout *storyboard* Prolog

sumber : dok. Pribadi

<p>8</p>	 <p>PERTIWI...</p> <p>...TERMASUK DESAKU.</p> <p>DENGAN TULISAN KUNO YANG DIBERIKAN ORANGTUAKU PADA SAAT TERAKHIR MEREKA,</p> <p>AKU MENCARI SEBUAH PUSAKA YANG DIYAKINI MAMPU MENGALAHKAN KESEKELAPAN.</p>	<p>Sebuah desa yang terbakar menunjukkan konsekuensi dari penduduk yang tidak mau menuruti perintah dari sang penyihir. Warna merah kemudian dilanjutkan dengan warna kontras biru cerah yang melambangkan harapan.</p>
<p>9</p>	 <p>DENGAN TULISAN KUNO YANG DIBERIKAN ORANGTUAKU PADA SAAT TERAKHIR MEREKA,</p> <p>AKU MENCARI SEBUAH PUSAKA YANG DIYAKINI MAMPU MENGALAHKAN KESEKELAPAN,</p> <p>DAN MAMPU MENGEMBALIKAN CAHAYA KEHIDUPAN.</p> <p>SEBUAH PUSAKA KUNO YANG BERNAMA...</p>	<p>Pengenalan karakter utama dan narasi tentang motivasinya dalam melakukan perjalanan untuk mencari pusaka yang hilang.</p>

Tabel 5.10 Sketsa layout *storyboard* Prolog

sumber : dok. Pribadi

10		<p>Halaman ditutup oleh eksposisi karakter utama menghadap pembaca dan sebuah tulisan kuno dan coretan yang melambangkan pusaka yang dicari, yakni pusaka anuttamasimha.</p>
----	---	--

## 5.7 Implementasi Visual

### 5.7.1 Identitas Komik

Untuk memudahkan identifikasi komik dengan komik lainnya, diciptakan sebuah identitas yang melingkupi konten dan aplikasi secara keseluruhan. Sebagai identitas utama komik, digunakan judul yang dapat mewakili cerita sekaligus menjadi daya tarik komik tersebut. Dari beberapa alternatif judul pun dibuat, terpilih judul 'Dewangkara'.

Judul 'Dewangkara' dalam Bahasa Jawa Kawi memiliki arti harfiah 'cahaya matahari', atau dalam konteks komik, sebagai sosok penerang, pembawa harapan yang mewakili mitos yang meliputi karakter Singo Ulung sendiri sebagai pembawa cahaya harapan setelah kegelapan bencana. Judul ini dipilih berdasarkan pilihan mayoritas responden kuesioner.

# DEWANGKARA

Gambar 5. 20 Judul Komik  
sumber: dok. Pribadi

## 5.7.2 Tampilan Komik

Komik sebagai media penceritaan utama menggunakan format vertikal dengan gaya gambar campuran semi-realis dan gaya komik Jepang untuk mengakomodasi pencitraan lokasi Bondowoso dan penceritaan yang ringan.



Gambar 5. 21 Tampilan Halaman Komik  
sumber : dok. Pribadi

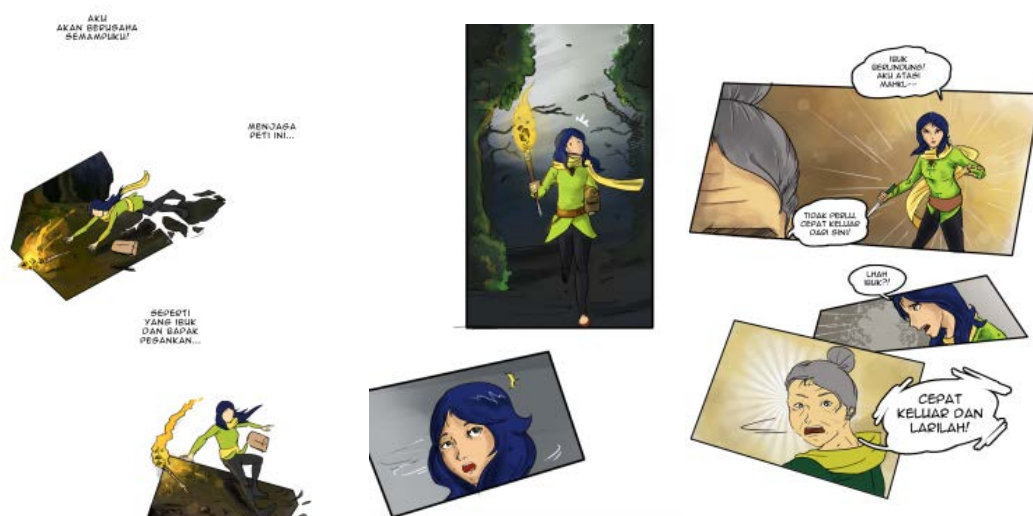
## A. ILUSTRASI



Gambar 5. 22 Ilustrasi Ekposisi Panorama  
sumber: dok. Pribadi

Dalam komik yang menceritakan sebuah cerita rakyat dengan referensi daerah tertentu, dipilih jenis ilustrasi ekposisi panorama dalam porsi yang cukup banyak. Ilustrasi ini lebih mendetailkan alam lingkungan sekitar dengan tujuan untuk mengajak pembaca agar seolah-olah mengunjungi tempat tersebut secara langsung.

## B. PANELING LAYOUT



Gambar 5. 23 Macam Penataan Panel  
sumber: dok. Pribadi

Penataan panel-panel komik dikhususkan untuk format digital dengan navigasi vertikal menggunakan *scroll*. Panel yang digunakan bermacam-macam, dari panel normal untuk transisi biasa, *irregular* untuk kejadian yang saling bertumpuk atau *action*, hingga paneling menggunakan *negative space* untuk menimbulkan kesan tersesat atau kebingungan.

### C. INTERAKTIFITAS

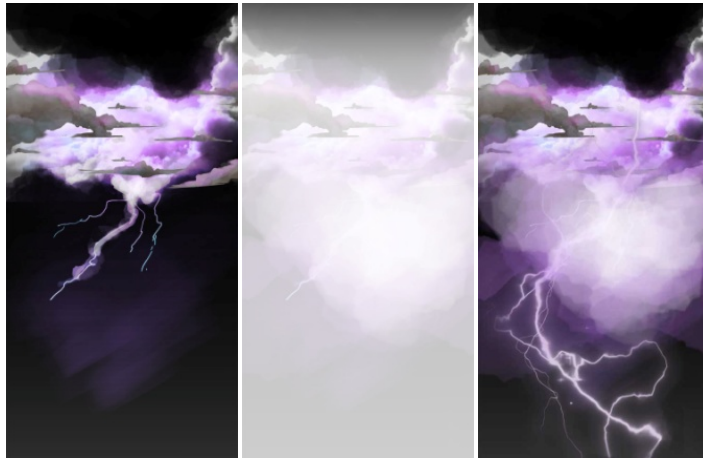


Gambar 5. 24 Mekanisme Animasi Balon Teks  
sumber: dok. Pribadi

Untuk memudahkan pengguna dalam membaca teks narasi, digunakan konsep interaktif dalam memunculkan balon kata. Mekanisme *fade in-fade out* memberikan penekanan pada bidang baca di tengah layar agar pembaca memiliki *time frame* tersendiri ketika membaca komik pada bagian tertentu.



## D. ANIMASI



Gambar 5. 25 Frame Animasi Komik  
sumber: dok. Pribadi

Selain ilustrasi, ditambahkan unsur animasi terbatas dalam beberapa panel komik untuk menambah pengalaman membaca. Animasi diberikan dalam bagian komik yang mampu menimbulkan emosi dan memperkaya suasana membaca.

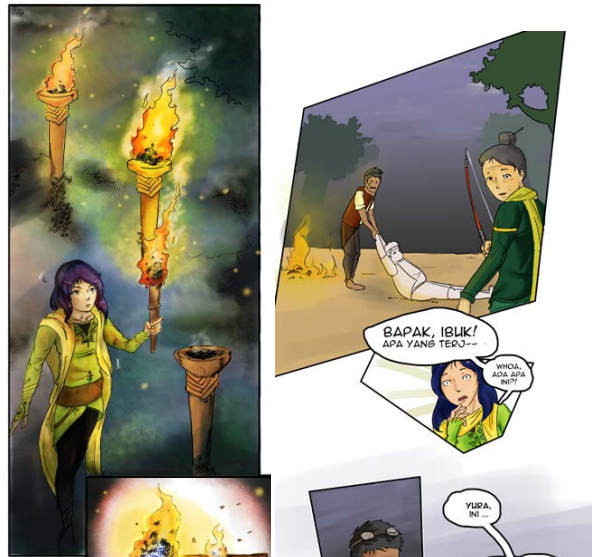
### 5.7.3 Karakter dan Cerita

#### A. YURA



Gambar 5. 26 Kemunculan Yura  
sumber : dok. Pribadi

Sebagai karakter utama, Yura muncul di episode 0 – prolog dengan menarasikan tujuannya. Kemunculan Yura adalah anchor dari cerita.



Gambar 5. 27 Awal Perjalanan Yura  
sumber : dok. Pribadi

Dalam episode 1-2, cerita menunjukkan eksposisi latar belakang kehidupan Yura dan orang tuanya, dan *driving force* untuk melakukan petualangannya.

## B. JAZ



Gambar 5. 28 Kemunculan Jaz  
sumber : dok. Pribadi

Karakter Jaz dimunculkan pada akhir Episode 2 - Topeng, dalam bentuk siluet misterius. Karakter Jaz sebagai *divine intervention* adalah *plot device* untuk melindungi Yura dan membantu progres cerita.



Gambar 5. 29 Introduksi Jaz  
sumber : dok. Pribadi

Kemunculan dan pengenalan karakter Jaz terjadi pada Episode 3 – Sekutu. Karakter Jaz digambarkan sebagai penolong Yura ketika pingsan pada akhir episode 2.

### C. BANGSAWAN TANPA NAMA



Gambar 5. 30 Kemunculan Annutamasimha  
sumber : dok. Pribadi



Karakter Bangsawan tanpa nama sebagai inkarnasi pusaka Annutamasimha diperkenalkan pada akhir episode 3. Karakter ini tetap dimunculkan tanpa banyak introduksi untuk menciptakan rasa penasaran dan kesan misterius pada karakter.

### 5.7.3 UI Aplikasi Komik

Komik digital dikemas dalam aplikasi untuk memudahkan distribusi melalui penyedia-penyedia konten digital. Aplikasi komik digital dirancang menggunakan kriteria-kriteria dan alur yang sudah ditentukan.

#### A. MAIN SCREEN



Gambar 5. 31 Layout *Main Screen*  
sumber : dok. Pribadi

*Main screen* atau layar utama adalah menu pertama yang diakses oleh pembaca dan berfungsi sebagai layar selamat datang. Dalam *main screen* digunakan ilustrasi dari tiga karakter utama yang juga berperan sebagai kover komik.

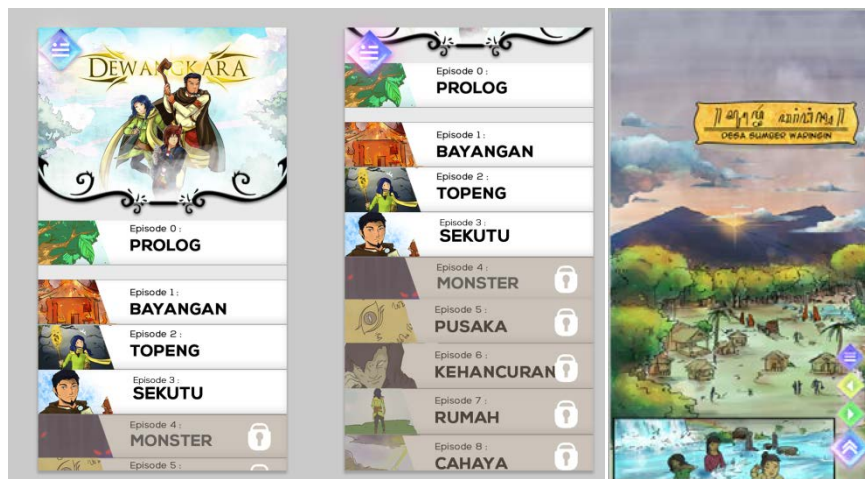
## B. GRAPHIC USER INTERFACE



Gambar 5. 32 Desain GUI Akhir  
sumber : dok. Pribadi

*GUI* adalah bentuk visual dari *User Interface*. *GUI* dalam aplikasi ini terdiri dari *banner* dan *buttons* yang digunakan pembaca untuk menavigasi pilihan dalam aplikasi, memiliki ciri khas dihiasi dengan motif sulur, dan *button* atau tombol yang berbentuk seperti permata yang kontras dengan karakteristik aplikasi yang modern untuk memudahkan pengguna aplikasi menemukan tombol-tombol tersebut.

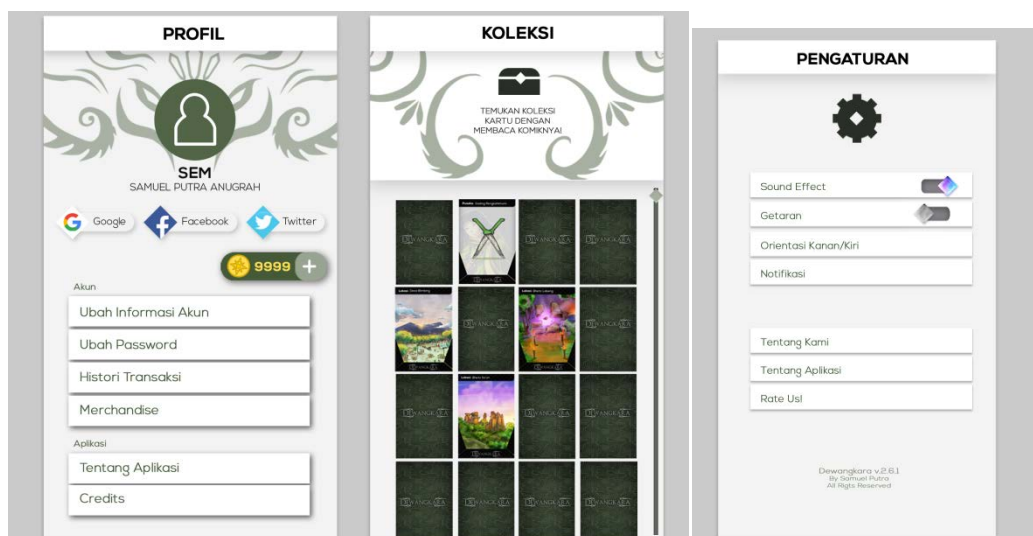
## C. LAYOUT UI MENU UTAMA



Gambar 5. 33 Layout UI Pilihan Episode Komik dan Halaman Komik  
sumber : dok. Pribadi

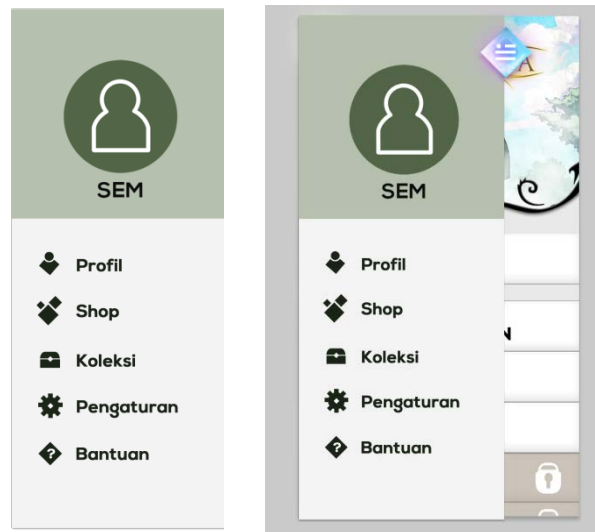
Tema yang diangkat dalam desain UI adalah gabungan antara motif batik dari Bondowoso dan bentuk minimalis. Penggabungan ini dilakukan untuk menekankan kesan 'Bondowoso' dalam sebuah aplikasi modern. Dalam

menu di dalamnya, gaya UI disusun dengan warna *background* mendekati warna putih dengan tujuan memaksimalkan keterbacaan dan *decision making*. Karena fokus utama dalam perancangan aplikasi ini adalah komik digital, fokus utama dalam perancangan UI aplikasi adalah mengantarkan pengguna pada halaman pemilihan episode komik. Jika pengguna memilih satu episode untuk dibaca, pembaca dapat menavigasi antar menu melalui tombol berbentuk permata yang terletak di pojok layar.



Gambar 5. 34 Layout Konsep Menu Pendukung Aplikasi  
sumber : dok. Pribadi

Konsep menu pendukung adalah menu-menu yang bersifat sekunder dan tidak terlalu berpengaruh terhadap akses cerita dalam komik, namun bersifat sebagai pelengkap dalam aplikasi. Menu pendukung dalam aplikasi ini di antara lain adalah menu pengaturan profil, pengaturan aplikasi, *shop*, item koleksi, dan menu bantuan.



Gambar 5. 35 Layout Menu Navigasi

sumber : dok. Pribadi

Untuk akses antar menu, digunakan *pop-up menu* yang berada pojok kiri atas halaman UI. Menu tersebut dirancang lugas dan mudah digunakan, sedangkan pemilihan mekanisme pop-up dimaksudkan untuk menghindari menu terlihat berantakan.

## 5.8 Konsep Pengembangan

### 5.8.1 Konsep Bisnis

Konsep bisnis yang digunakan untuk aplikasi ini adalah *pay per view (PPV)* melalui *in application purchases*, yang terdiri dari episode inti dan *unlockable content (DLC)*. Konsep PPV ‘menghadiahkan’ *in-app currency* secara gratis dalam penggunaan pertama untuk membeli beberapa episode awal, namun untuk episode lain yang terkunci, pengguna aplikasi dapat membuka kunci dengan menggunakan *in-app currency*. Selain itu, pengguna dapat membeli *unlockable content* atau *DLC*. *DLC* dapat berupa *side story*, *gallery content*, *wallpapers*, atau konten-konten *behind the scene* secara eksklusif.

Estimasi penghitungan biaya produksi, promosi, hingga penentuan harga adalah sebagai berikut :

#### Biaya Account

Akun Play Store	25	USD	x	13.300	Rp	332.500
Total Biaya Akun					<b>Rp</b>	<b>332.500</b>

**Biaya Riset**

## Print Dokumen

Print Dokumen warna	50	lbr	x	1.000	Rp	50.000
Print Dokumen hitam putih	200	lbr	x	750	Rp	150.000

## Transportasi &amp; Akomodasi Riset

Travel Surabaya - Bondowoso	10	trip	x	150.000	Rp	1.500.000
Bensin Transportasi dalam Kota (motor)	35	Liter	x	7.000	Rp	245.000

## Operasional Riset

Kuota Internet	10	GB	x	10.000	Rp	100.000
----------------	----	----	---	--------	----	---------

**Total Biaya Riset****Rp 2.045.000****Biaya Desain**

Biaya Desain UI	1	paket	x	2.600.000	Rp	2.600.000
Biaya Ilustrasi Lineart	1.320	halaman	x	10.000	Rp	13.200.000
Biaya Digital Coloring	1.320	halaman	x	15.000	Rp	19.800.000
Biaya Animasi	500	halaman	x	35.000	Rp	17.500.000

**Total Biaya Desain****Rp 53.100.000****Biaya Pemrograman**

System Programmer Aplikasi	1	paket	x	7.000.000	Rp	7.000.000
Total Biaya Pemrograman					Rp	7.000.000

**Biaya Promosi Awal**Merchandise

Pin	35	buah	x	3.000	Rp	105.000
Stiker	50	buah	x	2.000	Rp	100.000
Standee	4	buah	x	150.000	Rp	600.000
Action figure	4	buah	x	400.000	Rp	1.600.000
Stan	2	event	x	150.000	Rp	300.000

**Total Biaya Promosi Awal****Rp 2.705.000****Total Biaya Produksi****Rp 65.182.500****Biaya Operasi di Masa Depan (1 tahun)**

Biaya Programmer System Check	12	bulan	x	1.000.000	Rp	12.000.000
-------------------------------	----	-------	---	-----------	----	------------

Ads Cost Online (Google AdWords)	3	bulan	x	850.000	Rp2.550.000
Pengajuan HaKI Satu Set Desain	1	buah	x	1.250.000	Rp1.250.000
Ads Cost Stand Pameran (Besar)	2	buah	x	4.000.000	Rp 8.000.000
AdsCost Stand Pameran (Sedang)	2	buah	x	1.500.000	Rp3.000.000

#### Perlengkapan Pameran

Banner	2	buah	x	50.000	Rp 100.000
Taplak	2	meter	x	12.000	Rp 24.000
Poster	2	A3	x	10.000	Rp 20.000
Merchandise	1	tahun	x	700.000	Rp 700.000

**Total Biaya Operasi 1 tahun Rp 27.644.000**

**Total Biaya Rp 92.826.500**

Konversi Minimum Rupiah > In-App Currency	Rp 10.000	per 500 IAC
Rasio Konversi Ideal per Download	Rp 50.000	per 3250 IAC

$$BEP = (Total\ Harga\ Produksi + Operasi\ Masa\ Depan) \div Harga$$

$$9.283 = (65.182.500 + 27.644.500) \div 10.000$$

*Break Even Point* dicapai ketika pembelian dalam aplikasi dengan rasio konversi minimal sebanyak 9.283 kali dengan tingkat konversi 10.000 Rupiah. Dalam keadaan ideal ketika dalam setiap aplikasi yang *download user* terdapat transaksi sebanyak 50.000 rupiah, maka dengan 1.857 kali *download Break Even Point* telah dapat dicapai.

### 5.8.2 Konsep Perusahaan

Untuk menaungi pembelian, penjualan, serta pengembangan lebih lanjut baik komik dan aplikasi, dibutuhkan sebuah badan hukum yang mampu bersifat profesional dan fokus dalam bidang usaha kreatif. PT. Dvadasa Warna Sejahtera adalah salah satunya. Perusahaan ini terfokus pada pengerjaan proyek kreatif dalam bidang desain, utamanya pada proyek ilustrasi, komik, *branding*, sistem grafis, dan lain-lain. Kelebihan dari perusahaan ini adalah variasi berbagai pembagian keahlian dalam bermacam-macam bidang proyek yang diambil

dengan sesuai dan profesional, baik dikerjakan bersama dalam satu tim maupun perseorangan. Dengan adanya kebebasan ini, perusahaan ini memiliki tujuan terhadap majunya perkembangan dalam hal kreatifitas, *skill*, maupun *link* dari berbagai industri yang lainnya.

### **5.8.3 Konsep Pengembangan Produk**

Dalam pengembangannya komik “Dewangkara” memiliki beberapa jenis proses, yaitu proses promosi, integrasi media, dan pengembangan variasi. Berikut ini penjabaran dari masing-masing proses pengembangan yang akan dilalui :

#### **A. Promosi**

Proses ini memiliki dua jenis kegiatan yaitu secara langsung maupun tidak langsung. Promosi secara langsung adalah proses promosi dimana kita sebagai kreator bertemu langsung dengan *user* atau pembaca. Sedangkan promosi tidak langsung adalah proses promosi dimana kita tidak bertatap muka langsung dengan *user*. Berikut ini langkah-langkah yang akan dilakukan :

##### **1. Iklan Online**

Penggunaan platform Google Play sebagai media pemasaran digital utama membutuhkan banyak usaha promosi agar mampu dikenal oleh masyarakat dan bersaing dengan banyak platform komik lainnya. Dibutuhkan halaman toko atau *store* dalam aplikasi Playstore yang memuat video promosi, identitas, spesifikasi, dan hal-hal lain yang menyangkut aplikasi.



Gambar 5. 36 Halaman Google Playstore  
sumber : dok. Pribadi

Untuk mempermudah dalam beriklan, *platform* Google sudah memiliki layanan yang terintegrasi dengan Google Play, yaitu layanan Google AdWords dan AdMob. Layanan ini adalah layanan beriklan agar dapat masuk ke dalam aplikasi lain dari Google Play maupun dalam website apa pun yang menyediakan slot iklan di dalamnya dan diakses melalui Google. Dari layanan ini, kita dapat beriklan dan mendapatkan pemasukan dari pengiklan pada aplikasi atau web lain.

Sistem penggunaan dari Google AdWords ini adalah dengan memperkirakan anggaran yang dibutuhkan dalam sehari, harga lelang per klik dan juga jangka waktu yang akan digunakan untuk beriklan. Kita harus mempertimbangkan ketiga hal tersebut. Sebuah iklan di dalam website maupun di dalam aplikasi awalnya dimulai dari proses lelang iklan. Jadi semakin besar harga iklan per satu kali klik maka semakin besar potensi iklan tersebut muncul dalam aplikasi dan website yang sering digunakan target user kita. Ketika akan memasang iklan, kita harus benar memasukkan jangkauan



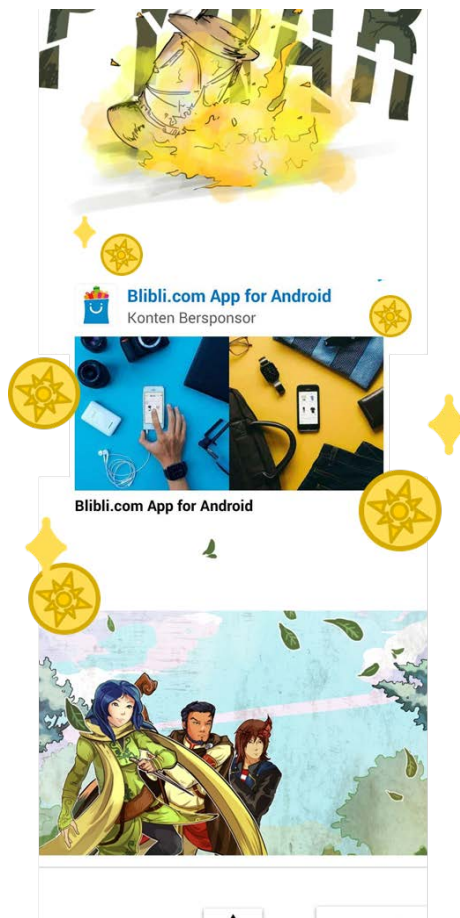
data dari target user yang dituju, kemudian pilih *keyword* pencarian (untuk website) yang paling sering dicari dan masih berhubungan dengan aplikasi yang kita promosikan.

Kunci dari keberhasilan AdWords adalah pemilihan kata kunci dan *input* target yang tepat. Untuk kata kunci yang kita pilih adalah “Baca Komik Digital DEWANGKARA”. Pemilihan kata ini berdasarkan data pencarian dari analisis mesin pencari.

Sedangkan sistemAdMob adalah slot yang disediakan aplikasi DEWANGKARA untuk pengiklan masuk ke dalamnya. Dari sini, kami akan mendapatkan pemasukan. Slot iklan yang disediakan ada tiga jenis yaitu :

- *Banner ads*

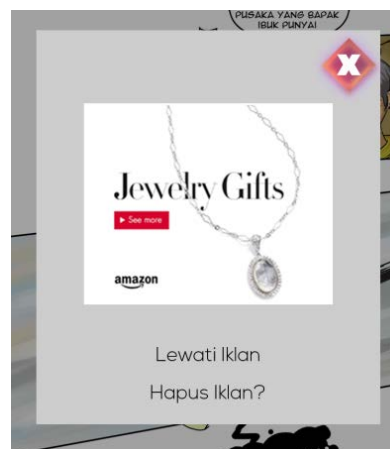
Akan muncul di setiap akhir episode di berupa *banner*, yang tidak mengganggu pembaca namun tetap memberikan *exposure* yang cukup untuk slot iklan.



Gambar 5. 37 Contoh Layout Banner Ads  
sumber : dok. Pribadi

- *Interstitial ads* (iklan peralihan)

Setiap keluar dari episode, akan muncul *pop-up ads* dengan pilihan keluar pada iklannya



Gambar 5. 38 Layout *Intersitial Ads*  
sumber : dok. Pribadi

- *List and panel ads*

Iklan ini akan diletakkan pada menu *shop*. Iklan ini bersifat *two-way offer* yang menyediakan timbal balik jika pengguna aplikasi melakukan kebutuhan khusus yang ada pada menu pilihan iklan. Berbentuk tombol khusus yang terhubung langsung pada *list* aplikasi/layanan lain yang tersedia secara *online*.



Gambar 5. 39 Layout *List and Panel Ads*  
sumber : dok. Pribadi

## 2. Pameran

Selain iklan *online*, yang dibutuhkan untuk pemasaran adalah pameran dalam sebuah acara yang terkait dengan bidang komik. Setidaknya dalam satu tahun produk ini dapat dipasarkan dalam satu acara berskala besar dan tiga acara skala sedang. Lebih baik lagi jika dapat menjangkau dua acara berskala besar dan dua acara skala sedang.

Acara berskala besar yang dimaksud adalah seperti POPCON ASIA atau Comic Con Indonesia. Acara berskala besar yang dimaksudkan adalah pameran dengan skala nasional maupun internasional. Hal ini bertujuan untuk menjaring *link* baru baik itu developer, investor, maupun kenalan lain yang dapat membantu

proses pengembangan aplikasi komik digital Dewangkara ke depannya. Selain itu, pada acara berskala besar ini kita juga dapat menjaring koneksi dengan kawan komikus, komunitas serta kolektor komik yang bisa menjadi pasar potensial. Kita juga dapat bertemu dengan target user remaja dengan kemampuan finansial yang lebih.

#### B. Integrasi Media

Pengembangan ini meliputi beberapa jenis media yaitu komik cetak, *merchandise*, kartu *voucher top-up* koin dan *sticker* LINE (atau aplikasi lain).

- Komik cetak yang diproduksi tiap satu *chapter* yang meliputi 8 sampai 10 episode. Perbedaan dari versi *digital* adalah episode spesial yang disajikan berbeda sehingga ada dorongan bagi pembaca untuk terus membaca di dalam aplikasi dan juga membeli versi cetak. Khusus versi cetak sengaja dibuat terbatas dengan sistem *pre order*.
- *Merchandise* yang disediakan yaitu berupa :
  - *Action figure*
  - Gantungan kunci
  - *Standee* akrilik karakter
  - Set stiker
  - Boneka *plushie*
- *Voucher Top-up* sengaja diciptakan untuk membeli langsung koin untuk membaca komik. Meskipun ada layanan pembayaranan *Google Play*, kelebihan dari *voucher* ini meliputi bonus koin dan juga ilustrasi khusus terbatas yang juga dapat dijadikan koleksi.

- Stiker aplikasi *chatting*. Karakter dari komik ini akan dijadikan stiker lucu yang dapat digunakan dalam aplikasi *chat* seperti LINE.

#### C. Pengembangan Varian

Komik digital “Dewangkara” yang mengambil satu jenis cerita rakyat akan dikembangkan dengan mengangkat cerita-cerita rakyat lain yang jarang diketahui masyarakat. Dengan menggunakan nama “Alkisah”, cerita-cerita rakyat lain dapat dikembangkan dengan konsep yang sama. Tidak menutup kemungkinan untuk terjadinya *crossover* antar tokoh dari cerita rakyat yang berbeda. Dengan ini diharapkan cerita-cerita rakyat yang ada di tengah masyarakat dapat terus beregenerasi melalui media-media terbaru.

[halaman ini sengaja dikosongkan]

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Melalui penelitian, perancangan, serta pengembangan konsep, diwujudkan sebuah komik berjudul “Dewangkara” yang mengangkat mitos, legenda, serta cerita yang berpusat pada Singo Ulung dalam bentuk digital. Komik ini ditujukan untuk mampu menjadi bacaan yang relevan di era digital dan mampu mengangkat cerita rakyat yang jarang diketahui hingga mampu diminati oleh umum, khususnya pengguna *smartphone* di usia 17-25 tahun. Kesimpulan yang dapat ditarik dari perancangan ini adalah :

1. Komik digital Dewangkara dapat digunakan untuk melestarikan cerita rakyat Legenda Singo Ulung dan mampu menjadi relevan dengan penceritaan yang disesuaikan dengan target segmen
2. Penggunaan media digital sebagai *platform* serta pengembangan cerita rakyat dalam bentuk komik dapat menarik minat remaja usia 17-25 tahun untuk mengenal lebih dalam kekayaan-kekayaan lokal
3. Terdapat minat yang tinggi untuk mengetahui cerita rakyat daerah yang selama ini kurang atau tidak terekspos.
4. Pengembangan komik digital dalam bentuk aplikasi ini dapat terus dilakukan dengan menambahkan konten, memperkuat dan mempromosikan karakter, bahkan menggunakan judul-judul cerita rakyat lainnya sebagai metode pengembangan bisnis dan ekspansi cerita.

#### **6.2 Saran**

Hal-hal dalam perancangan ini tentunya belum sempurna, sehingga masih banyak hal-hal yang kurang baik dalam segi penelitian maupun perancangan. Untuk pengembangan lebih lanjut di masa yang akan datang, saran yang dapat diberikan adalah:

1. Sebagai aplikasi *standalone*, UX masih harus diperbaiki baik dari penataan ataupun visual UI

2. Fitur-fitur yang tidak bisa terakses dengan sempurna terasa sedikit mengganggu
3. Kurangnya halaman penjelasan (tutorial) yang menginformasikan bagaimana mengoperasikan aplikasi sedikit mempersulit pengguna
4. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi dasar dari pengembangan dan penelitian lain dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya di masa depan, karena masih sangat jauh dari kata sempurna.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku dan Jurnal

Al Mudra, M. (2008). Mewariskan Cerita Rakyat Nusantara di Tengah Pluralisme Budaya. 2.

Badan Pusat Statistik. (2015, November). Penduduk Indonesia. *Hasil Survey Penduduk Antar Sensus* , pp. 1-5.

Bhagaskoro, A. (2014). Bentuk Komposisi Musik Pengiring Seni Pertunjukan Ronteg Singo Ulung Di Padepokan Seni Gema Buana Desa Prajekan Kidul Kecamatan Prajekan Kabupaten Bondowoso Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Seni Musik* , 1.

Boyce, C., & Neale, P. (2006). *Conducting In-Depth Interview*. Pathfinder International.

Dame, D. (2013). *Black Super Power: An Analysis of DC Comics' First African-American Superhero*. Emmanuel College. Boston: Emmanuel College.

Eisner, W. (1985). Theory of Comics and Sequential Arts. In W. Eisner, *Theory of Comics and Sequential Arts*. Florida: Poorhouse Press.

Elaati, A. (2016). *Postmodernism Theory*. Malaysia: Universiti Putra Malaysia.

Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures - Selected Essays*. New York: Basic Books, Inc.,.

Joshi, D. J. (2015). Using GUI Design Theory to Develop an Open Source Touchscreen Smartphone GUI. *Computer and Information Science* , Vol 8, No 2.

Krevelen, D. v., & Poelman, R. (2010). The International Journal of Virtual Reality. A *Survey of Augmented Reality Technologies, Applications, and Limitations* .

Levi-Strauss, C. (1978). *Myth and Meaning*. London: Routledge Classics.

Lopes, P. (2007). The International Journal of the Arts in Society. *Strategies of Rebellion in the Heroic Age of the American Comic Book* , 2.

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics (The Invisible Art)* . New York: Kitchen Sink Press.

Na'im, A., & Syaputra, H. (2011, Oktober). Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, Dan Bahasa Sehari-hari Penduduk Indonesia. *Hasil Sensus Penduduk 2010* , pp. 7-9.

Rifai, M. A. (2007). *Manusia Madura*. Yogyakarta: Pilar Media.

Schlick, C., Ziefie, M., Park, M., & Luczak, H. (2008). Visual Displays. In J. A. Andrew Sears, *Human-Computer Interaction - Fundamentals* (p. 199). Boca Raton, Florida: CRC Press.

Sugeng. (2016, September 30). Cerita Rakyat Legenda Singo Ulung. (S. P. Anugrah, Interviewer)

Sugeng. (1999, Agustus 14). Pertunjukan Singo Ulung Dalam Upacara Bersih Desa di Desa Blimbing Kecamatan Klabang Kabupaten Bondowoso. 24.

Swastika, K., Sumarno, & R., A. W. (2016). Dinamika Kesenian Topeng Kona Di Desa Blimbing Kecamatan Klabang Kabupaten Bondowoso Tahun 1942-2014. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora* .

Thompson, R., & Bowen, C. J. (2009). *Grammar of the Shot : 2nd Edition*. Oxford: Focal Press.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. London: Focal Press Publisher.

Wyatt, A. (2010). *The Complete Digital Animation Course : The Principles, Practice, and Techniques of Successful Animation*. London: Thames & Hudson Ltd.

### **Sumber Daring**

Baringbing, O., & Ayupratomo, D. (2016, Agustus). *re:ON Comics - Tarung Legenda*. Retrieved September 30, 2016, from re:ON Comics:  
<http://www.reoncomics.com/comic/view/tarung-legenda>

Business Review. (2015, Januari 5). *m.br-online.co*. Retrieved September 16, 2016, from Business Review: <http://m.br-online.co/indonesia-pasar-potensial-komik-terbesar-kedua-di-dunia/>

Choi, Y. C. (2009, Desember 21). *Kocca.kr*. Retrieved Oktober 10, 2016, from Korea Creative Content Agency Website: <http://www.kocca.kr/>

CNN Indonesia. (2016, Januari 7). *CNN Indonesia*. Retrieved Agustus 9, 2016, from <http://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160107200447-241-102904/alumni-pengajar-muda-siap-pentaskan-rentak-harmoni/>

Comicbastards.com. (2015, Februari 27). *An Interview With Junkoo Kim Creator Of LINE Webtoon*. Retrieved Desember 2, 2016, from Comicbastards.com:  
<http://comicbastards.com/comics/an-interview-with-junkoo-kim-creator-of-line-webtoon>

Infobondowoso.net. (2015, Januari). *Heroisme Topeng Kona Bondowoso*. Retrieved September 20, 2016, from Infobondowoso.net:  
<http://www.infobondowoso.net/2015/01/heroisme-topeng-kona-bondowoso.html>

Japantimes.co.jp. (2015, November 25). *The Japan Times*. Retrieved Oktober 10, 2016, from <http://www.japantimes.co.jp/culture/2015/11/25/entertainment-news/south-korean-webtoon-craze-makes-global-waves/>

Jenkins, S. (2017). *The Art Story*. Retrieved Desember 12, 2017, from [www.theartstory.org](http://www.theartstory.org/definition-postmodernism.htm): <http://www.theartstory.org/definition-postmodernism.htm>

KBBI. (n.d.). *kbbi.web.id*. Retrieved Agustus 9, 2016, from Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan: <http://kbbi.web.id/cerita>

Kompas.com. (2016, September 3). *Kompas.com*. Retrieved September 29, 2016, from Tekno & Business: <http://tekno.kompas.com/read/2016/09/03/16280007/3.jurus.line.kembangkan.bisnis.di.indonesia>

Kudit, G., & Bollo, A. (2016, September 2). *Mantradeva*. Retrieved Oktober 5, 2016, from LINE Webtoon: [www.webtoons.com/id/fantasy/mantradeva/list?title\\_no=829](http://www.webtoons.com/id/fantasy/mantradeva/list?title_no=829)

Merdeka.com. (2015, April 2). *Merdeka.com*. Retrieved Agustus 9, 2016, from <http://www.merdeka.com/peristiwa/budaya-nusantara-benteng-indonesia-dari-globalisasi-dan-modernisasi.html>

Metalu. (2016, Juni 26). *7 Wonders*. Retrieved September 30, 2016, from LINE Webtoon: [http://www.webtoons.com/id/drama/7-wonders/list?title\\_no=699](http://www.webtoons.com/id/drama/7-wonders/list?title_no=699)

Nextweb.com. (2013, Oktober 24). *Webtoons are the new stickers: Why companies should keep their eyes on Asia's latest toon trend*. Retrieved Desember 2, 2016, from Nextweb.com: <http://thenextweb.com/asia/2013/10/24/webtoons-new-stickers-companies-keep-eyes-asias-latest-toon-trend/>

Surya.co.id. (2016, April 2). *Tribunnews.com*. Retrieved Agustus 9, 2016, from <http://surabaya.tribunnews.com/2016/04/02/tiga-pembicara-ini-sebut-globalisasi-bawa-perubahan-besar-pada-identitas-bangsa>

Taufik, A. (2015). *Phinemo.com*. Retrieved Desember 18, 2017, from 6 Situs Pra-Sejarah Bondowoso Yang Layak Dijelajahi: <https://phinemo.com/6-situs-pra-sejarah-bondowoso-yang-layak-dijelajahi/>

The Jakarta Post. (2016, Oktober 10). *Today's Paper - The Jakarta Post*. Retrieved Oktober 10, 2016, from The Jakarta Post : <http://www.thejakartapost.com/news/2016/10/10/line-push-more-indonesian-content-go-global.html>

Zetizen. (2016, April 6). *Zetizen.com*. Retrieved September 13, 2016, from <http://www.zetizen.com/show/1553/komik-cetak-vs-komik-online-apa-kelebihannya>

[halaman ini sengaja dikosongkan]

## LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1 - Kuesioner 1 & 2

#### KUESIONER KOMIK DIGITAL

Halo!

Saya Samuel, mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Saya sedang mengerjakan tesis tentang cerita rakyat dalam komik digital. Karena itu, saya membutuhkan bantuan anda untuk berpartisipasi dalam survey saya.

Semua informasi yang saya dapatkan murni digunakan untuk penelitian, dan akan tetap menjadi privasi para responden.

Terima kasih! Semoga hari anda menyenangkan!

*\* Wajib*

#### Profil Responden

**Alamat Email \***

**Jenis Kelamin \***

*Tandai satu oval saja.*

☐ Perempuan ☐ Laki-laki

**Usia \***

*Tandai satu oval saja.*

☐ 10-19 Tahun ☐ 30-39 Tahun  
☐ 20-29 Tahun ☐ 40+ keatas

**Pendidikan Akhir \***

*Tandai satu oval saja.*

☐ SD ☐ SMA/SMK/Sederajat  
☐ SMP ☐ D1/D3  
☐ S1 ☐ Yang lain:

**Pekerjaan\***

*Tandai satu oval saja.*

☐ Pelajar / Mahasiswa ☐ Pegawai Swasta  
☐ Pegawai Negeri ☐ Wiraswasta  
☐ Angkatan bersenjata ☐ Yang lain:

**Uang saku/pendapatan per bulan \***

*Tandai satu oval saja.*

☐ < Rp 100.000,00 ☐ Rp 100.000,00 - Rp 1.000.000,00

☐ Rp 1.000.000,00 - Rp 3.500.000,00 ☐ > Rp 3.500.000,00

**Tempat lahir**

### Profil Penggunaan Internet

Gadget apa yang digunakan untuk mengakses internet? \*

*Tandai satu oval saja.*

☐ Smartphone/tablet ☐ Komputer/laptop ☐ Keduanya

Berapa lama waktu yang anda gunakan untuk online setiap hari? \*

*Tandai satu oval saja.*

☐ 1-8 jam ☐ 8-18 jam  
☐ >18 jam ☐ Yang lain:

Berapa banyak biaya yang anda keluarkan untuk paket data? \*

*Tandai satu oval saja.*

☐ Rp 10.000 - Rp 49.000 /bulan ☐ Rp 50.000 - Rp 99.000/bulan  
☐ > Rp 100.000 / bulan ☐ Yang lain:

Aplikasi apa yang sering anda gunakan? (isi maksimal dua jawaban) \*

*Centang semua yang sesuai.*

- ☐ Instagram  
☐ Facebook  
☐ LINE  
☐ Youtube  
☐ Chrome/Opera/Browser lainnya  
☐ Twitter  
☐ Yang lain:

Konten media apa yang anda cari melalui aplikasi tersebut? \*

*Tandai satu oval saja.*

☐ Informasi dan berita ☐ Jual beli  
☐ Konten hiburan ☐ Pendidikan/pengetahuan baru  
☐ Lifestyle/gaya hidup ☐ Yang lain:

### Aksesibilitas Komik Digital

Konten-konten yang bersifat hiburan dapat diakses dalam bentuk komik digital yang tersedia dalam berbagai platform maupun aplikasi. Kami ingin mengetahui seberapa banyak ragam aksesibilitas anda terhadap komik berbentuk digital.

Pernahkah anda membaca komik dalam format digital? \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☒ Ya  
☐ Tidak

Sosial media manakah tempat anda menemukan komik dalam bentuk digital? (Isi boleh lebih dari satu) \*

*Centang semua yang sesuai.*

- ☐ Instagram ☐ Twitter ☐ Facebook  
☐ LINE ☐ Yang lain:

Pernahkah anda mengakses komik digital melalui APLIKASI KHUSUS untuk membaca komik digital? (misal, app CIAYO Comics) \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☒ Ya ☐ Tidak

Aplikasi komik digital yang PALING sering anda akses? \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☒ Tapas ☐ CIAYO Comic ☒ LINE Webtoon  
☐ Comica ☐ Yang lain:

Seberapa sering anda mengakses aplikasi komik digital? \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☒ Setiap hari ☐ 1 - 5x seminggu  
☐ Sebulan sekali ☐ Kurang dari sebulan sekali

Berapa lama biasanya anda membaca komik digital dalam sekali sesi?

*Tandai satu oval saja.*

- ☒ < 1 jam ☐ 1 - 3 jam  
☐ 3 - 5 jam ☐ > 5 jam

Berapa banyak judul komik digital yang anda baca dalam seminggu?

*Tandai satu oval saja.*

- ☒ 1 - 3 ☐ 4 - 6  
☐ 7 - 10 ☐ >10

Genre apa yang paling anda sukai dalam komik digital? \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☒ Romance
 ☒ Fantasi
 ☒ Action
 ☒ Misteri/horor  
☒ Crime/puzzle
 ☒ Thriller / Suspense
 ☒ Dongeng  
☒ Yang lain:

Pernahkah anda membaca komik digital yang mengangkat cerita rakyat Nusantara? \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☒ Ya
 ☒ Tidak
 ☒ Mungkin

Jika pernah, judul apakah yang pernah dibaca? \*

*Centang semua yang sesuai.*

- ☐ Mantradeva
 ☐ Tarung Legenda  
☐ 7 Wonders
 ☐ Nusantara Droid War  
☐ Yang lain:

### Profil Preferensi Terhadap Komik Cerita Rakyat

Apakah anda tertarik untuk membaca cerita-cerita rakyat Indonesia selain yang sudah sering diceritakan? (Sering diceritakan contohnya: Bawang Merah Bawang Putih, Sangkuriang, dll) \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☒ Ya
 ☒ Tidak
 ☒ Mungkin

Jika bisa memilih, cerita rakyat seperti apa yang ingin anda baca dalam bentuk adaptasi komik digital? \*

*Tandai satu oval saja.*

- ☒ Seru, menampilkan adegan-adegan menegangkan  
☒ Berisi sejarah tentang tempat-tempat dan peristiwa di Indonesia  
☒ Mengharukan, berisi pesan moral dan pelajaran hidup  
☒ Romantis, perjuangan cinta dan kasih sayang  
☒ Yang lain:

Menurut anda hal yang paling menarik dalam komik yang mengangkat cerita rakyat? (Pilih maksimal 2) \*

*Centang semua yang sesuai.*

- ☐ Hiburan, cerita, aksi, dll  
☐ Pesan moral  
☐ Pengetahuan tentang peradaban dan budaya suku lain  
☐ Mengekspos lokasi-lokasi bersejarah dan bernilai budaya



☐ Yang lain:

Fitur apa yang mendukung sebuah cerita rakyat dalam sebuah aplikasi komik digital?  
(Pilih maksimal 2) \*

*Centang semua yang sesuai.*

☐ Background music

☐ Animasi ringan

☐ Pengingat update

☐ Augmented reality-feature

☐ Fakta dan info-info dalam cerita

☐ Galeri artefak dan tempat yang berhubungan dengan cerita

☐ Yang lain:

**Terima Kasih!**

Semoga hari anda menyenangkan!

## Kuesioner Komik Digital

Halo!

**Saya Samuel, Mahasiswa DKV ITS yang sedang mengerjakan Tugas Akhir berupa komik digital yang mengusung tema cerita rakyat Bondowoso.**

Kuesioner ini adalah kuesioner lanjutan dari kuesioner komik digital yang telah disebar sebelumnya. Kali ini, kuesioner ini berfokus pada input dan preferensi dari para pembaca sekalian.

Terima kasih, semoga hari anda menyenangkan!

**\* Wajib**

Alamat email \*

### Konten Komik

Komik digital ini mengangkat cerita Legenda Singo Ulung yang berasal dari Bondowoso. Penceritaan mengambil konten yang dimodifikasi dengan genre ACTION/FANTASY. Kami membutuhkan input di beberapa bagian untuk menyempurnakan beberapa bagian dalam komik ini..

### Storyline \*

Seorang penguasa ilmu hitam menghancurkan keluarga serta perlahan menguasai desa-desa dan seluruh kadipaten. Demi merebut kembali desanya, YURA mencari artefak kuno bernama "anuttamasimha" yang diyakini mampu mengalahkan kegelapan dan membawa kembali cahaya kedamaian. Pencariannya membawanya bertemu JAZ, seorang ahli kanuragan yang sakti, serta seorang BANGSAWAN TANPA NAMA yang lupa ingatan.

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Tidak Tertarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Tertarik

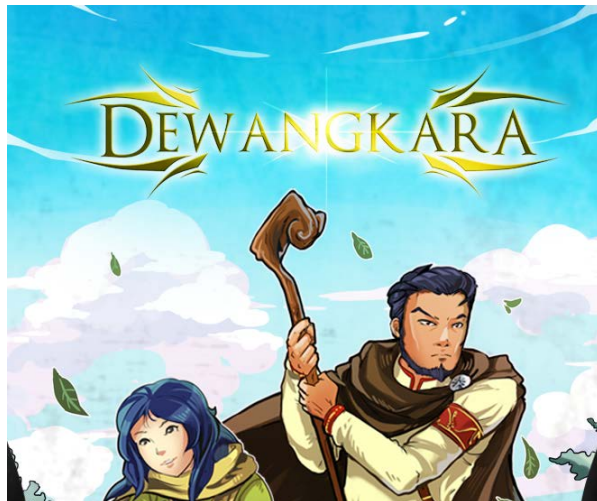
### Judul/Comic Title \*

Dengan storyline seperti yang digambarkan di atas, terdapat dua alternatif judul yang ingin diambil

*Tandai satu oval saja.*


☐

CANDRASATRYA; pendekar dengan kekuatan besar; petarung


☐

DEWANGKARA; Pemberi cahaya, penerang

☐

Yang lain:

Genre Tambahan \*

Selain genre ACTION/FANTASY seperti yang sudah dijelaskan di atas, genre apa yang ingin anda lihat dalam komik ini?

*Tandai satu oval saja.*

☐

Comedy

☐

Romance

☐

Drama

☐

Yang lain:

## Cuplikan Cerita



## Feeling \*

Apa yang anda rasakan setelah melihat cuplikan adegan dari komik ini?

*Centang semua yang sesuai.*

☐

Serius

☐

Tegang

☐

Takut

☐

Senang

☐

Sedih

☐

Yang lain:

## Preferensi Visual

Pada bagian ini, akan ditunjukkan penampilan para tokoh. Silahkan memilih tampilan seperti apa yang paling anda sukai.

## Karakter Utama - Yura \*

Yura adalah seorang gadis yang ekspresif, berisik, dan suka menolong. Kegiatan sehari-harinya adalah membantu orangtuanya mengurus ladang. Sangat sayang pada orangtuanya.



*Tandai satu oval saja.*

1 2 3 4 5

Tidak suka	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Suka
------------	----------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	------

Berdasarkan penggambaran karakternya, tampilan seperti apakah yang paling anda sukai untuk Yura? \*

*Tandai satu oval saja.*


☒

Opsi 1 (default)

☐

Opsi 2

☐

Opsi 3

### Jaz\*

Jaz, atau Jasiman, adalah seorang pendekar yang tugasnya melindungi desa tempat tinggalnya. Perawakannya tegas dan tidak suka basa-basi. Meskipun begitu, Jaz berhati lembut dan sangat sayang pada desanya.



*Tandai satu oval saja.*

1   2   3   4   5

Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Suka
------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	------

Berdasarkan penggambaran karakternya, tampilan seperti apakah yang paling anda sukai untuk Jaz? \*

*Tandai satu oval saja.*



Opsi 1 (default)



Opsi 2



Opsi 3

### Pemuda Misterius \*

Pemuda yang sedang kehilangan ingatan. Dia cenderung egois, semaunya sendiri, dan mudah tersesat. Namun sifat spontan dan percaya dirinya membantunya dalam berbagai kesempatan.



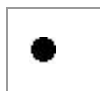
*Tandai satu oval saja.*

1 2 3 4 5

Tidak Suka	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Suka
------------	----------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	------

Berdasarkan penggambaran karakternya, tampilan seperti apakah yang paling anda sukai untuk Pemuda? \*

*Tandai satu oval saja.*



Opsi 1 (default)



Opsi 2



Opsi 3

### Penggambaran Lingkungan

Latar belakang dalam komik diperlukan untuk membangun feel cerita serta memperjelas keadaan tempat karakter saling berinteraksi. Penggambaran latar belakang seperti apa yang lebih anda inginkan?

**Aerial View \***

Penggambaran latar belakang secara aerial memungkinkan overall view terhadap suatu lokasi, berfokus pada eksposisi cerita yang lebih mendalam, memperlambat laju cerita untuk penjelasan dan latar belakang cerita.



*Tandai satu oval saja.*



1 2 3 4 5

Tidak Suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Suka
------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	------

Apakah ada saran untuk gambar jenis ini?

Medium View \*

Penggambaran latar belakang medium view berfungsi menyajikan detail lebih tinggi, berfungsi mempercepat laju cerita, berfungsi sebagai latar pemanis cerita dan pendukung plot tanpa terlalu banyak penjelasan/eksposisi.



*Tandai satu oval saja.*

1 2 3 4 5

Tidak Suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Suka
------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	------

Apakah ada saran untuk gambar jenis ini?

**User Interface / Antarmuka Aplikasi**

Bagian ini adalah tentang tampilan antarmuka aplikasi komik digital yang akan digunakan untuk mempublikasi cerita ini.

Tombol \*

Tombol seperti apa yang lebih nyaman untuk anda?

*Tandai satu oval saja.*



Minimalis



Decoratif

**Title Frame \***

Untuk kemudahan navigasi, manakah yang lebih sesuai untuk antarmuka aplikasi untuk halaman awal app

*Tandai satu oval saja.*



Opsi 1

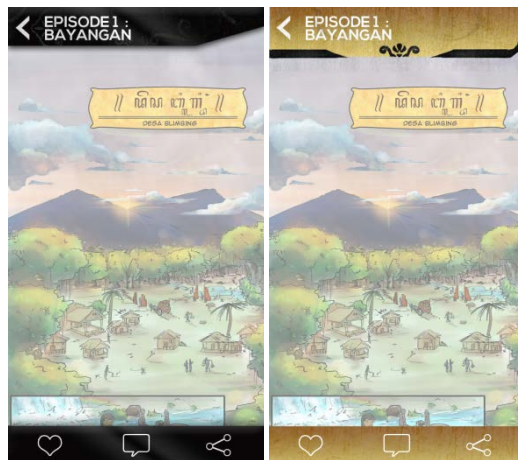


Opsi 2

**Frame Navigasi Aplikasi \***

Untuk kemudahan navigasi dalam membaca komik, manakah yang lebih sesuai untuk antarmuka aplikasi

*Tandai satu oval saja.*



Minimalis



Dekoratif

### Overall Review \*

Bagaimana pendapat anda tentang tampilan aplikasi komik digital ini secara keseluruhan?

*Tandai satu oval saja.*

1    2    3    4    5

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
----------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

### Development

Untuk perkembangan selanjutnya, kami ingin melihat bentuk transformasi seperti apa yang anda inginkan.

Apa yang anda ingin lihat dalam bentuk merchandise dalam komik ini? \*

Isi maksimal 3 (tiga) pilihan

*Centang semua yang sesuai.*



Komik versi cetak



Komik Spin Off



Gantungan kunci



Standee

☐

Pin

☐

Stikerpack (print)

☐

Action Figure

☐

Apparel/Pakaian

☐

Kartu Pos

☐

Yang lain:

Apakah anda tertarik untuk membaca komik dengan konsep serupa namun cerita dari daerah berbeda? \*

*Tandai satu oval saja.*

☒

Ya

☐

Tidak

☐

Mungkin

Terima Kasih

Semoga hari anda menyenangkan!

Diberdayakan oleh



Google Forms

## TENTANG PENULIS



Samuel Putra Anugrah lahir di Bondowoso, 15 November 1994, dari orang tua Suroso dan K. Anie Kristina sebagai anak pertama dari dua bersaudara. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari TKK Indra Rini pada tahun 2000, pendidikan dasar pada tahun 2001 selama 6 tahun di SDN Dabasah Bondowoso, pendidikan menengah pertama pada tahun 2007 di SMPN 1 Bondowoso, dan melanjutkan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Jember pada 2010-2012. Penulis mengambil program studi Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Sepuluh Nopember pada 2012.

Sejak kecil, penulis sangat berminat dengan bahasa dan sains, hingga penulis menemukan cara dalam berkomunikasi melalui bahasa gambar dan ilustrasi. Selama masa kuliah, penulis berusaha mengembangkan minat dalam bahasa, ilustrasi, komik, hingga desain mainan. Penulis aktif dalam Unit Kegiatan Mahasiswa ITS Foreign Language Society (IFLS) dan berpartisipasi sebagai *head of design team* dalam acara K-fest yang diadakan tahunan sejak 2014.

Penulis kini fokus dalam kegiatan yang berhubungan dengan komik, ilustrasi, dan desain. Penulis kini berstatus sebagai anggota Tweve Ink Studio, sebuah studio yang berfokus pada komik dan ilustrasi.

